

GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

N° 24
Juillet - Août 90
228 PAGES

TOUS LES JEUX DU
L'ETE TESTES

CABAL: le film, les
trucages, les jeux

C.E.S. DE CHICAGO:
34 pages venues des
Etats-Unis!

LES NOUVELLES CONTROLES:

- TurboExpress de Nec
- Game Gear de Sega
- CDTV de Commodore

PRÉVIEW :

Battlechess 2 :

plus beau, plus fou !

Epic :

le 3D à son apogée

King's Quest 5 :

250 couleurs sur PC VGA

Shadow Of The Beast 2 :

la journalisme en place...

Space Quest 4 :

une suite géniale !

DES TONNES DE CONCOURS

OXYGEN:

l'actualité Hors-Micro

M 4881 - 34 - 20.00 F



CABAL



Pilotez L'Avion Classe Top Secret
Issu Du Genie Technologique
De La US Air Force.



Prochainement sur Amiga et Atari ST.

MICRO PROSE

D'époustouflants graphismes en 3 D



F-15 STEALTH FIGHTER

PILOTEZ L'AVION CLASSE TOP SECRET ISSU DU GENE
L'TECHNOLOGIQUE DE LA US AIR FORCE.

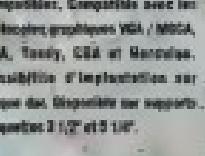


...lors de l'été ne laissez rien au hasard avec l'éditeur de l'Ange des combats de cet avion de chasse unique, inédit en carte.

Tout ce qu'il faut savoir sur F-15 Stealth Fighter est un régal pour les yeux. Ses graphismes sont si réalisés que vous ne pourrez vous empêcher de toutes la main pour toucher le ciel et le sol! Un véritable plaisir d'assister à tout ce qui passe, déplacement, à quelques mètres de votre écran, vous faire parler! Les changements de cap sont plus rapides que dans tous les autres jeux, mais avec un pilote jusqu'à super-réactif et visées très serrées, de la précision incomparable des objets comme de celle du paysage qui attire les regards de tous.

Belle pour la présentation. Mais l'essentiel, alors, vous les graphismes? Un peu, mais avant tout le mouvement: vous pourrez quatre régions stratégiques de toute l'Asie lors de missions ou contre-attaques grand spectacle. Vous appréciez vraiment garder votre profil électromagnétique au-delà du seuil de détection des radars. Quelle lenteur et quelle précision que l'exactitude!

F-15 Stealth Fighter: Disponible sur IBM PC, Tandy et compatibles. Compatibilité avec les périphériques graphiques VGA / MEGA, EGA, Tandy, CGA et Hercules. Possibilité d'implantation sur disque dur. Disponible sur supports 3 1/2" et 5 1/4".



PROCHAINEMENT SUR AMIGA ET ATARI ST.



EDITO

Enfin les vacances! Boucler ce numéro d'été n'aura pas été une mince affaire, car c'est le plus gros numéro que nous ayons fait à ce jour.

C'est également le plus complet, avec le retour de l'actualité hors micro, dans une rubrique nommée Oxygen de près de 20 pages. Ce numéro marque également le grand retour du cinéma, avec un énorme dossier sur Cabal, un film fantastique qui devrait faire du bruit! A peine ce numéro terminé, nous partons nous reposer un mois, mais comptez sur nous pour vous préparer un numéro de septembre, dont la sortie devrait s'effectuer aux environs du 25 août. Nous ne pouvons pas vous dire grand-chose, mais il y aura de gros dossiers, avec des choses qui vont rendre jaloux tous nos confrères de la presse hors informatique, c'est dire...

Tiens, il manque tout de même quelque chose dans ce numéro: les posters! Eh bien, nous pensons que pour l'été, vous auriez préféré de plus grands posters que ceux que l'on trouve habituellement au centre du magazine. Du coup, nous sortons vers le 10 juillet le premier numéro Hors Série de Génération 4, et c'est un Spécial Posters, avec 5 grands posters (60x80 cm) des jeux de l'été. Il coûte 20 francs et sera en vente durant tout l'été.

Allez, je vous laisse, on doit partir. Profitez bien de vos vacances, l'année qui vient sera riche en événements de toutes sortes, en nouvelles machines, et nous serons là pour vous tenir au courant de tout ce qui se passe.

GÉNÉRATION 4

HORS SÉRIE N° 1
20 FRANCS

EN VENTE DES
LE 10 JUILLET



LES 8 POSTERS DE L'ÉTÉ

(format 60x80)

SOMMAIRE

TESTS 12 À 55

ARCADE/ACTION 12 À 29

Beaucoup de bons logiciels ce mois-ci en arcade/action. Découvrir le superbe Flimbo's Quest, Ramkeros un nouveau très bon soft de chez Ubi et surtout ne manquez pas Thunderstrike, le fabuleux défenseur en 3D de chez Millenium à l'animation incroyable. Et enfin, ne ratez pas Flood, le tout nouveau programme de Ballifrog (auteur de Poptron), génial !

SPORT 30 À 33

En plus du nouveau jeu de golf d'Electronic Arts, deux disciplines en rapport avec l'actualité ce mois-ci présentées dans Génération 4. Le tennis tout d'abord avec la version de chez Palace totalement en 3D et enfin, Kick Off 2 qui vient réaffirmer à point nommé la suprématie incontestable d'Anco dans ce domaine. A ne pas rater !

SIMULATION 34 à 39

Le fabuleux Dragontastic tient toutes ses promesses ! F-19, le simulateur de vol le plus réaliste (avec Flight Simulator II) voit enfin sur ST et Falcon n'en finit pas de nous étonner avec une nouvelle disquette de solennité.

AVVENTURE

Nous n'y croyons plus, mais Damocles (la suite de Mercenary) est bel et bien disponible sur ST et Amiga. Sans doute l'une des meilleures attractions 3D ! A découvrir, le superbe Legend of Faerghoul de Rainbow Arts.

Directeur de la Publication: Godefroy Guillebaud
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard (chef)
Rédacteur en chef adjoint: Franck Ladore
Chefs de rubrique: Sophie Dumas, Mic-Dax, Philippe Querleux

Secrétaire de rédaction: Françoise Germann
Rédacteurs: Jean Delisle, Betty Franchi, Robert French, Didier Latil, Laurent Katz
Maquettistes: Michel Lhepitard (chef), Daniel Schindelman, Christophe Lavergne (pas chef),
Photogravure: Digitec (Lille), Chromozone (Montreuil), SCM (Neuilly/Séine), CYA (Paris), PSD (Paris), STRG (Courbevoie)
Impression: Syma (Troy)

3615 GEN4 Mic-Dax (chef), Welsat (pas chef).
Secteuriel et abonnements: Nicole Gabert

Publié par: Antoine Harsivel (chef), Alexandra Gollard (pas chef).

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs. Dépôt légal: Seine Ier trimestre 1990. Toute reproduction de notices ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Aucun document ne sera retourné.

Membre inscrit OJD

Commission

partitaire: 89731

ISSN: 0987-870X

REFLEXION 46 À 53

Plotting est tellement bien qu'il fait l'objet d'un concours ! Des wargames ce mois-ci avec Battle Master de PSS renouvelant avantageusement le genre et Centurion: Defender of Rome, d'Electronic Arts.

CONSOLE 57 À 60

Une rubrique tout bois pour ce mois-ci. Gagnez que le prochain numéro regorgera de nouveautés !

LE BIDOUILLEUR MALADE 62-63

CONCOURS DEMOS 64 À 67

OXYGEN 95 À 114

LES COMPAGNIES ETRANGÈRES 115 À 120

Découvrez en avant-première tous les softs prévus pour les mois suivants la rentrée.

LES P.A. 122

LES COMPAGNIES FRANÇAISES 124

Une seule page... mais tout est présenté en preview !

SPECIAL C.E.S 125 À 150

Un compte-rendu complet du plus grand salon informatique mondial "made in USA" et de ce qui nous a le plus marqué. O combien instructif !

LES PREVIEWS 151 À 226

Le plus grosse rubrique previews pensée parue dans Génération 4. On vous avait prévu le mois dernier, nous passons en revue absolument toute l'actualité de la rentrée !

OFFREZ-VOUS LA QUALITÉ GOLDSTAR® AU PRIX DU BULK !

Disquette 3½ 1/2

720 K SFDD (Réf. MF1D) **9,90 F TTC**

5,90 F TTC
HT 4,90 F



Egalement sur catalogue :

Disquette 5½ 1/4 - 1,2 Ma (Réf. M2HD)

CONTROL RESET A PARIS

▼ PARIS 8 : 38, rue de Turenne - Tel. (1) 45 22 51 00

▼ PARIS 12 : 60, cours de Vincennes - Tel. (1) 43 40 80 80

▼ PARIS 15 : 44, rue de Croissant - Tel. (1) 48 42 55 10

ET 22 AUTRES BOUTIQUES EN FRANCE

Control
reset

**Je ne peux vraiment
plus m'en passer:
JE ME FAIS PLAISIR**

Je m'abonne à Génération 4

**1 an: 11 numéros pour le prix de 9 !
En cadeau, Génération 4 vous offre son
autocollant (grand format)**

France: 225 francs

Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

**2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 !
En cadeau, le T-shirt (ou le CD laser des
musiques des Voyageurs du Temps)**

+ l'autocollant grand format

+ 5 autocollants petit format

France: 475 francs

Europe: 595 francs

Reste du monde: 675 francs

Je choisis:

1 an 2 ans

T-shirt CD laser

France Europe Monde

Envoyer votre demande d'abonnement à:
**PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 290,
Quai du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS**

NOM :

Prénom :

ADRESSE :

VILLE :

CODE :

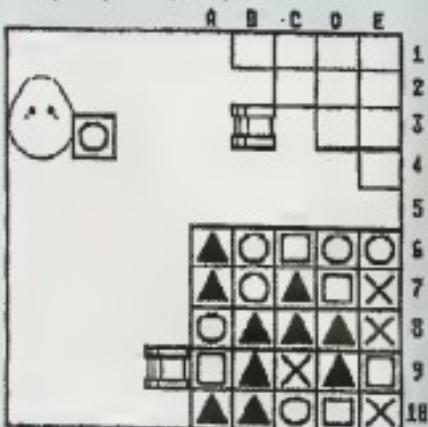
Règlement : Pour l'étranger, voir les
conditions en page sommaire

Chèque Bancalair CCP Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

CONCOURS PLOTTING

Tous les mois avec Génération 4 et Plotting, gagnez les dernières nouveautés d'Ocean ! Le principe est très simple, il s'agit de répondre sur cartes postales uniquement, au challenge ci-dessous (exemple: A2, B3...):



Comment atteindre la case E8 en quatre coups?

Envoyez vos réponses à Génération 4
Concours Plotting 19 rue Hégrégispe Moreau
75018 Paris avant le 30 septembre 1990.
N'oubliez pas de mentionner votre machine.

**3615 GEN4
LE SERVEUR
QUI NE PLANTE
JAMAIS!**

SEPT TONNES DE VITESSE



POWERBOAT USA
OFFSHORE SUPERBOAT RACING
ACCOLADE

CVN • CVN

OFFSHORE

PRENEZ LE CONTROLE DU VAISSEAU DE COURSE LE PLUS PUISSANT DU MONDE.

HORS-BORD USA: Avec OFFSHORE SUPERBOAT RACING, vous prenez les commandes de 4 vaisseaux nautiques de pure classe et vous partez à des courses sur un circuit réaliste de pistes à 3 dimensions. Une flotte rapide de 4 coptices d'ordinateur vous bennent la route du filtre le plus

prestigieux des courses de hors-bord. Ajustez votre gilet de sauvetage, la traversée sera dure!

ACCOLADE

Accolade Europe Ltd., The Lombard Business Centre,
50 Lombard Road, LONDON SW11 3AS.
Tel. 01-46-71 728 1291

Date de publication:

IBM PC et CBM 64/128,
DISQUE et CASSETTE:
en vente actuellement.

AMIGA:
disponible en Juin.

ATARI ST:
disponible en Juillet.

Illustration de la couverture IBM PC et CBM 64/128.

GRAND CONCOURS RAINBOW ARTS

A l'occasion du spécial Rainbow Arts, nous vous proposons de participer à un grand concours portant sur la production de cette société et de gagner de nombreux lots.

Questions :

- En 1948, année pendant laquelle se déroule East vs West, quelles sont les puissances occupantes de Berlin ?
- Comment s'appelle le démon à 3 têtes dans Turrican ?
- Parmi ces titres, lesquels ne sont pas des jeux de Rainbow Arts ?
 - Denaris
 - Return to Fractalus
 - Epic
 - X-Out
 - The Gold of the Aztecs
 - Ra
- Quel est le nom du dernier jeu de rôle de Rainbow Arts ?

Lots :

1er prix: 1 "ghetto-blaster (d'une valeur d'environ 1000 francs) + les deux derniers jeux Rainbow Arts.

2e au 5e prix: Trois jeux Rainbow Arts

5e au 25e prix: Des posters, des badges + 1 jeu Rainbow Arts



Envoyez vos réponses sur cartes postales uniquement à Génération 4, Concours Rainbow Arts, 19 rue Héloïsse Moreau 75018 Paris. N'oubliez pas d'indiquer clairement vos noms et prénom, numéro de téléphone, adresse, et la machine possédée.

CUMANA ET INNELEC PRÉSENTENT :

"DRIVE SIDE STORY"



STARING

Les lecteurs de disquettes Cumana
qui se connectent à tous les micros.



Avec eux, tout change. En 300 ms à 1000 ms. En 1000 ms.
Le chargement s'accélère. La qualité n'aura laissé de côté que
l'interactivité assurée et récupérée parmi les autres lecteurs.
Ils sont faciles, peu encombrants, démontables, pas chers, utiles.

Avec ce même partenariat :

Les ordinateurs Cumana (modèle G2) utilisent les lecteurs
de disquette Cumana et sont équipés d'un port de réseau
ETHERNET.

CUMANA

INNELEC.

1985 - 1986 - 1987 - 1988 - 1989 - 1990 - 1991 - 1992 - 1993 - 1994 - 1995 - 1996 - 1997 - 1998 - 1999 - 2000

DANS LES 3500 SALLES DU RÉSEAU INNELEC (REVENDEURS ET RAYONS SPÉCIALISÉS) DE AUCHAN, BOULANGER, BHV,
CARREFOUR, CONFIDENCE, CONTINENT, CORA, EASYMARCHÉ, FNAC, GALERIES LAFAYET, HYPERMÉDIA,
MAJUSCULE, MAMMOUTH, MONTLAGE, NAZA, PUBLICIEL, RALLYE, SEQUENCE, TANQY.

CORON



OFFRE SPECIALE !

DINAMIC vous offre une démo de SATAN gratuite sur ST® ! Il suffit de renvoyer ce coupon et votre adresse complète chez UBI SOFT.

* Offre limitée en fonction des disponibilités

DANS UN AUTRE MONDE, UN MONDE DOMINÉ PAR LE MAL, SATAN VOUS PRÉPARE UNE COURSE INFERNALE...

DISPONIBLE SUR AMIGA,
ATARI ST, PC, AMSTRAD ET
COMMODORE 64

DYNAMIC

DISTRIBUÉ PAR
UBI SOFT
8-10 RUE DE VALMY
93100 MONTRÉVIEUX-BOIS

INDEX DES TESTS

	S.L.	F.L.	D.L.	Page
ARCADE/ACTION:				
ATF 2 (AM/ST)		2	2	12
Back To The Future 2 (AM)	3			14
Flimbo's Quest (AM/ST)	4	5	5	16
Rank (AM)	4	4		28
Shadow Warriors (AM/ST)	4	4	4	26
ThunderStrike (PC)	4	5	4	18
Venus (AM/ST)		4		22
Flood	5	5	4	54
SPORT:				
International 3D Tennis (AM/ST)	4	4		30
Kick Off 2 (AM)	5	5	5	32
PGA Tour Golf		4	4	56
SIMULATION:				
DragonStrike (PC)	5	5	5	34
F19 Stealth Fighter (AM/ST)	4	4	4	36
Falcon Mission Disk 2 (ST)		4	4	38
Rapcon/Tracon (PC)		2	3	39
AVENTURE:				
Berlin: East Vs West (AM/PC/ST)	3	3	3	44
Damocles (ST)	4	4	4	42
Legend Of Faerghall (AM/ST)	4	4	5	40
Secret Of The Silver Blades (PC)			4	45
REFLEXION:				
Battle Master (ST)	4	4	4	48
Imperium (ST)		2	2	50
Plotting (AM)	5	5		46
Centurion: Defender of Rome	4	5		52

Vous retrouverez désormais cette nouvelle page de Génération 4 tous les mois. Elle permet de repérer rapidement tous les jeux testés de chaque numéro, la page où ils se trouvent, et surtout, les avis des testeurs sur le maximum de jeux. Voici qui vous permettra donc de connaître l'avis de votre testeur préféré.

MARQUE
0- Minceable
1- Mauvais
2- Moyen
3- Sympa
4- Bon
5- Génial

TESTEURS
J.D.: Jean Delaitre
R.F.: Betty Franchi
R.F.: Robert Franchi
F.L.: Frank Ladoire
D.L.: Didier Letill
S.L.: Stéphane Lavoisard
P.Q.: Philippe Querleux

ADVANCED TACTICAL FIGHTER



ATF est un jeu d'arcade-simulateur, mêlant certaines idées des simulations de vol avec celles des jeux de tirs et plus particulièrement de Mach 3. Vous pilotez donc un chasseur, et devez détruire un certain nombre de cibles et d'ennemis avant de retourner à votre base. Toutes les options classiques permettent de choisir vos armes, de voir une carte de la région à survoler, de sélectionner la sonnerie, le joystick ou le clavier, de sauver un jeu... Ensuite commence la mission. Le mouvement de l'avion fait plus penser à un jeu d'arcade qu'à un simulateur. Vous voyez votre avion de derrière, en radar vous permettant de repérer les cibles. Les graphismes ne sont pas terrible, même en VGA et l'intérêt du jeu est vraiment très limité. L'animation est correcte et la jouabilité moyenne. Un voft un peu trop quelconque!



AM

GRAPHISME 60%

ANIMATION 62%

SON 45%

INTERET 61%

Disponibilité

AM : Juillet

PC: Non annoncé

ST : Juillet

PACKAGING : -/10

DOC : -/10

DIGITAL INTEGRATION

C'EST NOTRE IDEE D'UN SPORT. NE CLIGNEZ PAS DES YEUX !

PROJECTILE



- Ballonnière : mode de jeu classique
- Jeu à l'écran : mode de jeu à plusieurs joueurs
- Jeux en réseau : mode de jeu avec des amis

ST + AMIGA

ELECTRONIC ARTS ET STATION STAR LABORATORY DE LUXEMBOURG SONT DES MARQUES DE TRADE DE LA FIRMÉ ELECTRONIC ARTS INC.

EL ■ C T R O N I C ▲ R T S

BACK TO THE FUTURE 2



Au moment même où sort au cinéma la dernière partie de cette fantastique aventure (voir rubrique *Cinéma*), *ImageWorks* nous offre de revivre les aventures de *Back to the Future*, dans un jeu reprenant les essences clés du film.

La première phase se déroule dans le passé, et c'est une sorte de Paperboy amélioré. Marty est sur son hoverboard, sorte de planche à roulettes flottant au-dessus du sol, et doit parcourir la ville futuriste d' Hill Valley. Comme dans Paperboy, il doit éviter des obstacles très nombreux, allant des vestiges aux bouches d'égouts, des poubelles robotisées au virus Biff! Le pari, c'est qu'il est en plus poussé par Griff et sa bande, qui sont bien décidés à lui donner une bonne leçon.

Le joueur commande Marty, et doit échapper entre les obstacles, donner des coups de pong à Griff et aux autres, mais il peut aussi utiliser au-dessus des obstacles, ou encore s'accrocher au dos d'une voiture pour accélérer. Le niveau semble horizontalement en diagonale, selon les endroits, et Marty peut ramasser divers bonus. Son but est d'atterrir jusqu'à la boutikie sur la place de la mairie, où il pourra, comme dans le film, se débarrasser de ses ennemis-joueurs.



La seconde phase se déroule encore dans le futur. Jeannette, trouvée par la police, est emmenée chez elle. Elle doit absolument sortir de la maison sans être vue par quelqu'un, et plus particulièrement son double plus âgé. Cette phase est un petit jeu de réflexion. On voit un plan de la maison, et les divers personnages qui sont cachés dans une pièce. En appuyant alors sur le bouton, les deux portes en question s'ouvrent, et les personnes se trouvent dans une pièce voisine de la porte l'entreprenant. Le test est de trouver la bonne combinaison de portes à ouvrir, afin que Jeannette atteigne la sortie, sans jamais tomber sur quelqu'un. La troisième phase nous ramène au présent, mais au présent aérien, où Biff contrôle toute la ville. Dans une phase de jeu à scrolling horizontal rappelant *Vigilante*, le joueur dirige Marty, qui doit courir de nombreux chemins et éviter les obstacles qui tombent de tous les côtés. La quatrième phase coupe les joueurs en 1955, durant le Roi des Soutiens. C'est à nouveau un jeu de réflexion, dans lequel Marty doit reconstruire une photo en un temps limité. Cela exactement comme un jeu de tangram, où ce n'a rien d'original, mais permet toujours de se reposer après l'éprouvante troisième phase.



La dernière phase est la course-poursuite entre Marty sur son hoverboard et Britt dans sa voiture. Le jeu respecte le même principe que dans la première partie, si ce n'est que les véhicules changent, et qu'il n'y a plus d'ennemis à combattre. Par contre, les obstacles sont bien plus nombreux. Grand fan de la vétue Retour vers le futur, je dois avouer que cette conversion Microsoft ne m'a pas trop étonné. C'est un jeu sympa, avec des phases variées et bien réalisées, tout particulièrement les deux scènes en hoverboard, qui sont bien mieux que Paperboy. Graphiquement, le jeu n'a rien d'exceptionnel, et la musique, signée David Whitaker, est de bonne qualité. En attendant Retour vers le futur 3, toujours chez Microsoft, nous pour Noël!

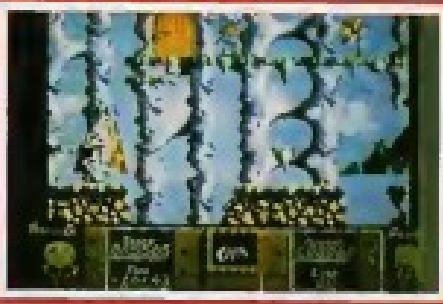
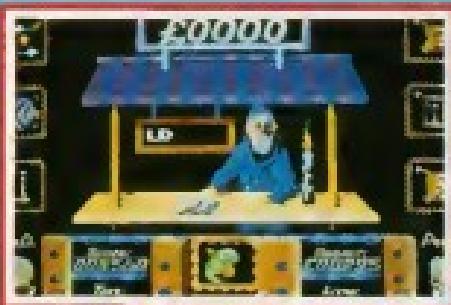


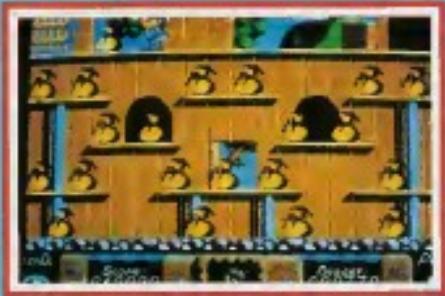
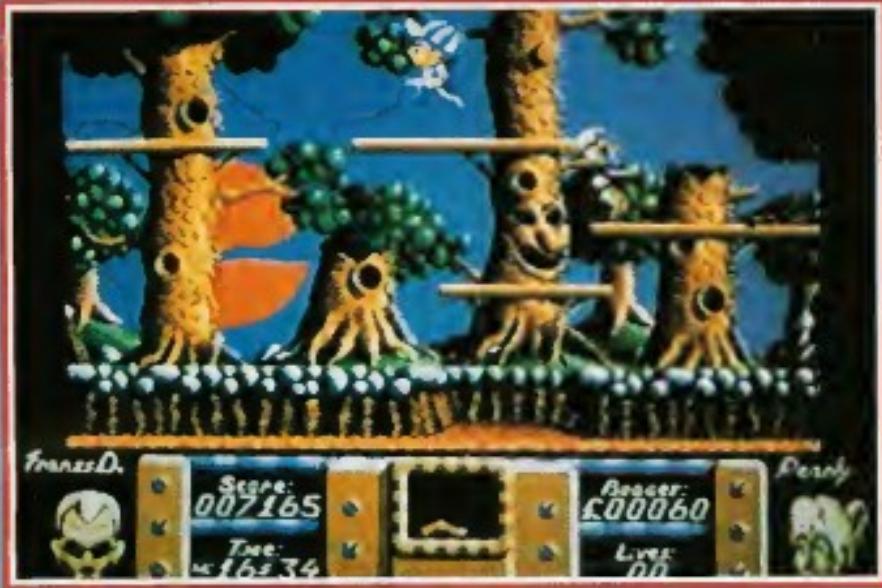
	AM	ST
GRAPHISME	65%	65%
ANIMATION	75%	75%
SON	86%	78%
INTERET	77%	77%
Disponibilité		
AM : Juillet		
PC : Non annoncé		
ST : Juillet		
PACKAGING :	-/10	
DOC :	-/10	
IMAGWORKS		

FLIMBO's Quest



Flimbo's Quest est le type même de jeu qui risque de faire un malheur chez les passionnés des jeux d'arcade. La flûte de Flimbo vient d'être sauvée par l'ancien professeur Flimbo Dandruit, et il ne tient qu'à vous de permettre à ce super petit bonhomme de retrouver sa dulcine. Il faut pour cela traverser les sept régions (sous-sols de niveau à parcourir) appartenant à l'ignoble professeur, infestées par des monstres particulièrement hostiles. Heureusement, dans chaque région, vous pouvez acheter divers objets dans la boutique d'un magicien. En tout cas, ceux-ci libèrent parfois un objet. Cela peut être de l'argent, une arme ou un bonus (vive temps, pancheria). Pour passer d'un niveau à un autre, il faut rassembler plusieurs morceaux de parchemin, sur lesquels sont inscrites les lettres d'un code magique. Le temps est bien sûr limité et il faut se dépêcher et trouver un maximum de bonus temps si les achetez. Vous avez, par exemple au début, peut avoir des amplificateurs (permet de tir plus longue et plus puissante), si vous achetez le matériel adiquat dans la boutique. De même, une pétale peut vous rendre invulnérable pendant un laps de temps assez court. Les niveaux ne sont pas très grands, mais il faut les parcourir plusieurs fois en long en large pour finir chaque région. Flimbo, quelque peu maladroite, ne peut obtenir qu'un seul objet à la fois, et il vous faudra aller tous ensemble à la boutique pour déposer ses possessions. Chaque niveau possède des décors et des meubles différents, mais aussi de plus en plus de pièges ou de salles bonus. Celles-ci permettent de trouver beaucoup d'argent dans une même pièce, mais il faut prendre tous les sacs d'or dans un ordre précis. La version sortie sur Amiga, très supérieure, très colorée et avec de magnifiques graphismes. Le jeu possède un cadre un scrolling différent, l'impressionnant et une animation des personnages réelle. Les sons et la musique sont à l'image du jeu, très agréables et bien réalisés. La jouabilité est très grande, ce qui permet de progresser assez rapidement dans les premiers niveaux. Après cela demande un peu plus d'entraînement et un peu de chance. Il est seulement regrettable que pas plus d'objets et de bonus ne soient accessibles et qu'il n'y ait pas plus de sept niveaux.





AM	
GRAPHISME	90%
ANIMATION	85%
SON	85%
INTERET	86%
Disponibilité	
AM : Juin	PACKAGING : -/10
PC : Non prévu	DOC : -/10
ST : Juin	SYSTEM 3

DONNEZ
DU PUNCH
A VOTRE MICRO.

PLUS DE 2 000 LOGICIELS TRES PERFORMANTS.

Sur SM1, 24h sur 24, plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché. Super utilitaires, tableurs, langages professionnels, graphismes, éléments, midi, etc. En plus, ils sont gratuits, vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

NOUVEAUTÉS ET "EXCLUSIFS" DE SM1.

Chaque semaine à l'affiche de SM1, les dernières nouveautés de catégories et les étonnantes EXCLUSIFS de SM1, une collection de petits titres qui vous ne pourrez trouver que sur SM1 !

UN TÉLÉCHARGEMENT SUR, RAPIDE, BON MARCHÉ.

Avec Quodtel, le logiciel de téléchargement de SM1, vous vous connectez sur SM1 et vous choisissez le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, il est copié et il vous apparaît pour toujours en toute sécurité.

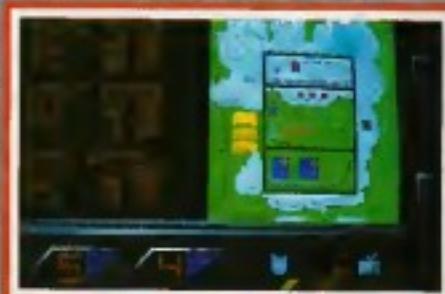
3615
SM1

LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES

THUNDERSTRIKE



Le jeu se passe en 2238, et vous participez à un jeu télévisé, en tant que pilote d'un vaisseau de combat. Les règles du jeu sont assez simples. Vous êtes dans une arène avec votre vaisseau et vous possédez un certain nombre de bases au sol. Dans cette même arène, un certain nombre de générateurs de vaisseaux ennemis de divers types. Votre but est de protéger vos bases, de détruire les vaisseaux ennemis ainsi que leurs génératrices. Votre vaisseau possède au début de chaque round un bouclier énergétique neutre et en cours de jeu, vous trouvez divers bonus (turbo, tir double, bouclier...). Le but du jeu n'est pas seulement de détruire les ennemis, mais aussi de maintenir et d'augmenter l'audience télévisée de votre combat. Pour être survi par le maximum de téléspectateurs, vous devez avoir un excellent pourcentage de touchers et ne pas faire d'erreurs. Chaque niveau est plus difficile que le précédent, puisqu'il y a plus d'ennemis, plus de bases à défendre, plus de génératrices à détruire. Jusque-là, rien de bien original me direz-vous. Si pourtant intéressante, ce legojet l'est, avec ses vues en 3 dimensions formes pleines et une animation très rapide. A la souris, le bouton de gauche permet d'accélérer alors que le bouton de droite permet de tirer. Au début du jeu, vous avez le choix entre 5 vaisseaux différents, certains étant plus rapides, d'autres plus maniables. Quoi qu'il en soit, à chaque niveau, si vous êtes efficace, les caractéristiques de votre vaisseau seront améliorées. Très jouable, ce jeu possède une superbe animation qui rend le jeu passionnant.





OPERATION STEALTH

OPERATOR



SUPPLY MIKE



	PC
GRAPHISME	85%
ANIMATION	89%
SON	31%
INTERET	81%
Disponibilité	PACKAGING : - /10
AM : Juillet	DOC : -/10
PC (E,V) : Juillet	MILLENNIUM
ST : Juillet	


MICROMANIA

TOP 15
Tous Ordinateurs

N	TITRE	Ach. dispo
1	OPERATION STEALTH Dynamite Entertainment ST, Amiga	NEW
2	SHADOW WARRIORS Coden Interactive ST, Amiga	NEW
3	EATLY 90 US Gold Acclaim ST, Amiga PC	3
4	3DV RETALIATOR Gamer (Miroir ST, Amiga PC)	1
5	IVANHOE Gamer (Miroir ST, Amiga)	2
6	TURBOSAN Breakout 80s Micro (Miroir ST, Amiga)	NEW
7	DRAGON'S BREATH Tecno (Miroir ST, Amiga)	4
8	EMOTION 90-014 Playsoft ST, Amiga PC	4
9	RAINBOW ISLANDS Gamer (Miroir ST, Amiga)	7
10	IMPASSABLE Gamer (Miroir ST, Amiga)	NEW
11	CRACKDOWN 3D-Dream (Miroir ST, Amiga)	5
12	BLACK TIGER 3D-Dream (Miroir ST, Amiga)	8
13	OCEAN REACH VOLLEY Gamer (Miroir ST, Amiga)	14
14	ULTIMATE GOLF Gamer (Miroir ST, Amiga PC)	18
15	MILLENNIUM Micromania (ST, Amiga PC)	NEW

**NOUVEAUTES
A SURVEILLER**

1	ANNUAL CHAMPION CHAMP SOCCER (Dyna Network ST, Amiga)
2	DYNASTY WARS 3D-Dream (Miroir ST, Amiga PC)
3	INTERNATIONAL 20 TURNS Tecno (Miroir ST, Amiga)
4	MIDNIGHT RESISTANCE Gamer (Miroir ST, Amiga)
5	LES JUSTICES INTEGRALES Dyna Network (ST, Amiga PC)

Vente par correspondance
93.42.57.12
Départ PARIS 16.93.13.57.12
MINITEL :
2155 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

FORUM DES HALLES

5, rue Piatouze,
st 4, Place de la Bourse
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 43.08.75.76

NOUVEAU
CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Eden City)
84, av des Champs Elysées
Métro George V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.94.13

Profitez dès cet été de la baisse de prix sur les jeux portables !



La console ATARI LYNX + 4 jeux
Surf, BMX, Skate Board, Footbag
1790 F 1490 F

*La LYNX de Atari,
La 1^{re} console
de jeux portable
avec un écran
couleur !*

Les Jeux disponibles

ElectroCop (Arcade) 275 F
Gates Of Zendragon 275 F
(Shoot'em up)
Clip Challenge 275 F
Blue Lightning 275 F

275 F
275 F
275 F
275 F

Graffiti
Rampage
Klax
Videofighters
Xeophobe

Siles World
Zenford Mercury
Red Baron
3D Barrage
Road Blasters

Tournament Cyberball
Ninja Gaiden
Checkered Flag

La Console Gameboy 990 F
+ 1 jeu au choix : Tetris, Batman...
+ Les écouteurs stéréo
+ Le câble vidéo Link permettent de relier 2 Gameboys entre eux

PROMOTION SUR LES CARTOUCHES

Super Monokaid	295 F 175 F
Alley Way	295 F 175 F
Solar Striker	295 F 175 F
Kwirk	295 F 175 F
Tetris	295 F 175 F

**La Gameboy de Nintendo,
une Qualité de Jeu Incomparable !**

790 F

(Inclus : Les écouteurs stéréo)



Des nouveautés démentes pour cet été !

Batman	245 F	Alice	245 F	Fortnite Team	245 F	Soldat	245 F
Hyper Lead Runner	245 F	Annex World	245 F	Dragon Land	245 F	Space Invaders	245 F
Mickey Mouse	245 F	Box Ball Bots	245 F	Perseus Wars	245 F	Treasure Boy	245 F
Nordidor Kao	245 F	Modia	245 F	Pixel Boy	245 F	Warriors	245 F
Pinball	245 F	Chess	245 F	Female Robot	245 F	Wipeout	245 F
Tennis	245 F	Toppy Special	245 F	O'Billon	245 F	Kid's	245 F
Tetris	245 F	Yokeman Seiden	245 F	Qix	245 F	Master Karateka	245 F
Volleyball	245 F	Moh Jong	245 F	Quente	245 F	Motor Cross	245 F
Golf	245 F	Navy Blue	245 F	Rainbow Special	245 F	Robot Of Gates	245 F
Castlevania	245 F	Neverus	245 F	Shogo	245 F	World Turfing	245 F
Red Alert/Ghost N.	245 F	Orchis	245 F	Succubus	245 F		

*Plus de nombreux titres à venir
en import.
Téléphoner au
93.42.57.12
pour connaître
la disponibilité
exacte.*

LES NOUVEAUTÉS DE L'ETE CHEZ MICROMANIA

2 COMPILATIONS GÉANTES

Sur Amstrad Cassette et disquette, Atari ST, Amigo

LES AVENTURIERS

- + Indiana Jones Action
- + The Strider
- + Vigilante
- + Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 2

- + Ghostbusters 2
- + Cabal
- + Opération Thunderbolt

Des Hits Fabuleux !

- Shadow Warriors
- Secret Defense
- Dynasty Wars
- Tie Break
- Adidas Champion Chip Soccer
- RotoX...

ELU
AMSTAR



MICROMANIA

FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
pour Atari ST, Amiga, PC
et pour consoles de jeux,
GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, SEGA.
PC Engine.

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pierroutte et 4, Passage de la Reine
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN
104, bd Haussmann
Caprice Lettres sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL
VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34.65.37.91

PRINTEMPS NATION
2125, Cour de Vincennes - 4^e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43.71.12.41

NON STOP AUX CHAMPS ELYSEES

*Vous pouvez maintenant
acheter vos jeux
7 jours/7 jusqu'à 22 h!*

CHAMPS ELYSEES

Tous les logiciels de jeux pour Atari ST,
Amiga, Sega, PC et pour consoles de jeux,
GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, PC Engine.
Ouvert 7 jours/7 jusqu'à 22 h.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Bonne)
84, avenue des Champs Elysées
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

PROMOTIONS "SPECIAL ETE"

MANETTE
SPEEDKING 99 F



AMSTRAD

CABAL	59/99 F
OPER. THUNDERBOLT	59/99 F
LES INCORRUPTIBLES	59/99 F
THE STRIDER	59/99 F
FORGOTTEN WORLDS	59/99 F
LES BEST DE US GOLD	99/149 F
Epyx ACTION	59/99 F
LA COMPIL OCEAN	59/99 F
HEAT WAVE	59/99 F
JOYSTICK THUNDER	59/99 F

AMIGA

LES GEN' D'OR	149 F
LES VAINQUEURS	149 F
LES NUMEROS 1	149 F

10 DISQUETTES
3 1/2 DF DD
GARANTIE A VIE 99 F

MANETTE QUICKJOY 3
SUPERCHARGER 99 F



10 DISQUETTES
AMSTRAD 195 F

ATARI ST

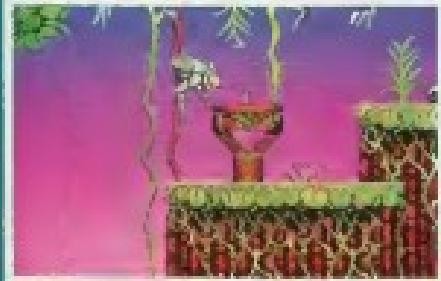
LES GEN' D'OR	149 F
LES VAINQUEURS	149 F
SPACE HARRIER 2	99 F
SEVEN GATES OF JAMBALA	99 F
STARBLAZE	99 F

VENUS



Pas de doute, la qualité des softs de chez Gremlin est sur une très ascendante. Venus en est la dernière preuve. Il s'agit certes d'un classique shoot'em up, mais si réalisée dans un exceptionnellement, et pour une fois sans n'offrir pas aux commandes d'un véritable manuel d'un insecte géant.

En effet, l'histoire du softgame est simple. Depuis de nombreuses années, les hommes pensent à leurs ennemis de la terre. Malheureusement, l'exceptionnel web de la population est un effet dévastateur sur la production agricole. Pour répondre à cette demande sans cesse plus grande, les agriculteurs firent appel de manière abusive aux techniques chimiques, c'est-à-dire les engrangés, les pesticides... Au fil des années, la richesse terrestre s'épuise inexorablement, et le péril n'arrête. De plus, le taux, et plus particulièrement les insectes dont certains insatiables à l'équilibre régulé, devient dévastateur. Conscient du grave problème, une communauté de scientifiques de tous bords essaya d'y remédier en créant une race d'insectes cyborgiques. Malheureusement une erreur dans leur programmation génétique entraîna une catastrophe plus importante encore. Il ne restait plus qu'une seule solution, créer un insecte capable de combattre et d'exterminer cette race de mutants. C'est ce durant que le joueur dirige tout au long de 50 niveaux et 10 mondes différents.



	AM	ST
GRAPHISME	90%	82%
ANIMATION	85%	85%
SON	83%	73%
INTERET	81%	81%

Disponibilité

AM : Juillet

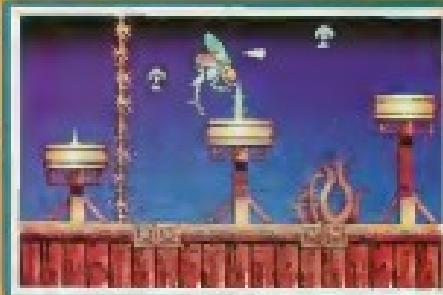
PC: Non prévu

ST : Juillet

PACKAGING : -/10

DOC : -/10

GREMLIN



Même si ce jeu est graphiquement assez moyen, il possède une bonne musique. Vous intégrez quelques niveaux intéressants. L'action ne se déroule pas à avancer en tapis sur tout ce qui bouge. Votre insecte peut avancer de deux façons différentes : soit en "marchant", soit en sautant. A chaque fois, ou presque, qu'un ennemi est détruit, il libère un bonus. Il suffit alors de s'en emparer (en tapis dessous) pour accéder à certaines armes supplémentaires : triple tir quadruple tir, projectiles en étoile, rotatif tir plus puissant... Chose agréable, une fois ces armes en votre possession, vous pouvez passer de l'une à l'autre avec les touches de toussaint. Pour passer certaines difficultés du niveau, vous devrez utiliser les trampolines spécialement prévus à cet effet. D'autre part, sans oublier le temps de dire tout, vous vous débrouillez le mieux en bon, bien accroché au "platform", c'est-à-dire en haut de l'écran. La première fois, je vous assure, ça surprise ! Pendant le jeu, il s'agit de perfectionnement continu, avec un maximum de rapidité, d'exactitude des commandes. Dernière précision, un tableau bonus est présent entre chaque monde et le programme vous donne des codes permettant de ne pas recommencer au début lors d'une nouvelle partie. En résumé un bon soft qui méritera assez bien le genre de shoot'em up.

ATARI ST**LES NOUVEAUTÉS
SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA**ELU
ANSTAR**MICROMANIA**BP3 - 06740 CHATEAUNEUF - TEL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES**COMPILATIONS****NOUVEAU****LES JUSTICIERS**
N°2
249 F

- + GHOSTBUSTERS 2
- + CABAL
- + OPRÉ THUNDERCLOUD

HEROES
NOUVEAU**249 F**

- + BARBARIAN 2
- + STARWARS
- + PERMIS DE TUER
- + RUNNING MAN

LES JUSTICIERS
249 F

- + DRAGON NINJA
- + REDOCOP
- + RAMBO 3

COLLECT. PLATINUM 3**249 F**

- + IRANI WARRIOR
- + BUGGY BOY
- + SPACEMARIES
- + BATTLESHIPS + BOOMJACK
- + LIVE AND LET DIE
- + THUNDERCATS
- + BEYOND ICE

OFFRES SPÉCIALES**LES VAINQUEURS**
249 F 149 F

- + FORGOTTEN WORLDS
- + THUNDERBLADE
- + TIGER ROAD
- + LAST DUEL
- + BLASTEROIDS

LES ACCESSOIRES ST

JOYSTICK 1 TO 100	149 F
Dosette préprogrammée de	
Manette + manette	149 F
Manette ST 4 boutons	149 F
Manette SPEEDY ALTAIR	149 F
Manette LS GOLD	149 F
Manette PRO-YOKE	129 F

NOUVEAU**LES AVENTURIERS**
249 F

- + INDIANA JONES ACT.
- + THE STRIDER
- + VIGILANTE
- + FORGOTTEN WORLDS

WORLD CUP 90**NOUVEAU****249 F**

- + KICK OFF
- + TRACK SUIT MANAGER
- + GARY UNITKIE
- HOT SHOT

ACTION D'ENFER
249 F

- + DOUBLE DRAGON
- + PLATOON
- + CRAZY CARS
- + DALE THOMPSON OLYMP

TRIAD 3**249 F**

- + BLOODY MONEY
- + SPEEDBALL
- + ROCKER RANGER

LES GEN'S D'OR**249 F** 149 F

- + BIO CHALLENGE
- + E TYPE
- + VOYAGEUR
- + INTERNATIONAL KARATE

**MANETTE
SPEEDING**
99 F**DES HITS FABULEUX****NOUVEAUTÉS
A NE PAS
MANQUER ***

ALADDIN CHAMP CHIP 300	219 F
COMBO RACER	249 F
DEADLY WARS	149 F
DIRK AND FORGET 2	149 F
FLOOD	219 F
INTERACT 3.0 TORNE	219 F
LEISURE SURF LARRY 3	219 F
MIDNIGHT RESISTANCE	219 F
RECO	149 F
SECRET AGENT	149 F
SI BRAKU	219 F
TUFFICA	219 F
YAHUS	149 F

* à partir de

**AUTRES
NOUVEAUTÉS ***

ALADDIN PLATINUM 149 F	219 F
DIRK 2 TO THE POWER 2	219 F
FATTER MAFIA	149 F
FIREBALL HILLS	219 F
FLASH WALKER	219 F
FLASH OUT	219 F
FLASH AND FLASHBACK	149 F
FLASHBACK 149 F	219 F
FLASHBACK 219 F	219 F
FLASHBACK 319 F	219 F
FLASHBACK 419 F	219 F
FLASHBACK 519 F	219 F
FLASHBACK 619 F	219 F
FLASHBACK 719 F	219 F
FLASHBACK 819 F	219 F
FLASHBACK 919 F	219 F
FLASHBACK 1019 F	219 F
FLASHBACK 1119 F	219 F
FLASHBACK 1219 F	219 F
FLASHBACK 1319 F	219 F
FLASHBACK 1419 F	219 F
FLASHBACK 1519 F	219 F
FLASHBACK 1619 F	219 F
FLASHBACK 1719 F	219 F
FLASHBACK 1819 F	219 F
FLASHBACK 1919 F	219 F
FLASHBACK 2019 F	219 F
FLASHBACK 2119 F	219 F
FLASHBACK 2219 F	219 F
FLASHBACK 2319 F	219 F
FLASHBACK 2419 F	219 F
FLASHBACK 2519 F	219 F
FLASHBACK 2619 F	219 F
FLASHBACK 2719 F	219 F
FLASHBACK 2819 F	219 F
FLASHBACK 2919 F	219 F
FLASHBACK 3019 F	219 F
FLASHBACK 3119 F	219 F
FLASHBACK 3219 F	219 F
FLASHBACK 3319 F	219 F
FLASHBACK 3419 F	219 F
FLASHBACK 3519 F	219 F
FLASHBACK 3619 F	219 F
FLASHBACK 3719 F	219 F
FLASHBACK 3819 F	219 F
FLASHBACK 3919 F	219 F
FLASHBACK 4019 F	219 F
FLASHBACK 4119 F	219 F
FLASHBACK 4219 F	219 F
FLASHBACK 4319 F	219 F
FLASHBACK 4419 F	219 F
FLASHBACK 4519 F	219 F
FLASHBACK 4619 F	219 F
FLASHBACK 4719 F	219 F
FLASHBACK 4819 F	219 F
FLASHBACK 4919 F	219 F
FLASHBACK 5019 F	219 F
FLASHBACK 5119 F	219 F
FLASHBACK 5219 F	219 F
FLASHBACK 5319 F	219 F
FLASHBACK 5419 F	219 F
FLASHBACK 5519 F	219 F
FLASHBACK 5619 F	219 F
FLASHBACK 5719 F	219 F
FLASHBACK 5819 F	219 F
FLASHBACK 5919 F	219 F
FLASHBACK 6019 F	219 F
FLASHBACK 6119 F	219 F
FLASHBACK 6219 F	219 F
FLASHBACK 6319 F	219 F
FLASHBACK 6419 F	219 F
FLASHBACK 6519 F	219 F
FLASHBACK 6619 F	219 F
FLASHBACK 6719 F	219 F
FLASHBACK 6819 F	219 F
FLASHBACK 6919 F	219 F
FLASHBACK 7019 F	219 F
FLASHBACK 7119 F	219 F
FLASHBACK 7219 F	219 F
FLASHBACK 7319 F	219 F
FLASHBACK 7419 F	219 F
FLASHBACK 7519 F	219 F
FLASHBACK 7619 F	219 F
FLASHBACK 7719 F	219 F
FLASHBACK 7819 F	219 F
FLASHBACK 7919 F	219 F
FLASHBACK 8019 F	219 F
FLASHBACK 8119 F	219 F
FLASHBACK 8219 F	219 F
FLASHBACK 8319 F	219 F
FLASHBACK 8419 F	219 F
FLASHBACK 8519 F	219 F
FLASHBACK 8619 F	219 F
FLASHBACK 8719 F	219 F
FLASHBACK 8819 F	219 F
FLASHBACK 8919 F	219 F
FLASHBACK 9019 F	219 F
FLASHBACK 9119 F	219 F
FLASHBACK 9219 F	219 F
FLASHBACK 9319 F	219 F
FLASHBACK 9419 F	219 F
FLASHBACK 9519 F	219 F
FLASHBACK 9619 F	219 F
FLASHBACK 9719 F	219 F
FLASHBACK 9819 F	219 F
FLASHBACK 9919 F	219 F
FLASHBACK 10019 F	219 F
FLASHBACK 10119 F	219 F
FLASHBACK 10219 F	219 F
FLASHBACK 10319 F	219 F
FLASHBACK 10419 F	219 F
FLASHBACK 10519 F	219 F
FLASHBACK 10619 F	219 F
FLASHBACK 10719 F	219 F
FLASHBACK 10819 F	219 F
FLASHBACK 10919 F	219 F
FLASHBACK 11019 F	219 F
FLASHBACK 11119 F	219 F
FLASHBACK 11219 F	219 F
FLASHBACK 11319 F	219 F
FLASHBACK 11419 F	219 F
FLASHBACK 11519 F	219 F
FLASHBACK 11619 F	219 F
FLASHBACK 11719 F	219 F
FLASHBACK 11819 F	219 F
FLASHBACK 11919 F	219 F
FLASHBACK 12019 F	219 F
FLASHBACK 12119 F	219 F
FLASHBACK 12219 F	219 F
FLASHBACK 12319 F	219 F
FLASHBACK 12419 F	219 F
FLASHBACK 12519 F	219 F
FLASHBACK 12619 F	219 F
FLASHBACK 12719 F	219 F
FLASHBACK 12819 F	219 F
FLASHBACK 12919 F	219 F
FLASHBACK 13019 F	219 F
FLASHBACK 13119 F	219 F
FLASHBACK 13219 F	219 F
FLASHBACK 13319 F	219 F
FLASHBACK 13419 F	219 F
FLASHBACK 13519 F	219 F
FLASHBACK 13619 F	219 F
FLASHBACK 13719 F	219 F
FLASHBACK 13819 F	219 F
FLASHBACK 13919 F	219 F
FLASHBACK 14019 F	219 F
FLASHBACK 14119 F	219 F
FLASHBACK 14219 F	219 F
FLASHBACK 14319 F	219 F
FLASHBACK 14419 F	219 F
FLASHBACK 14519 F	219 F
FLASHBACK 14619 F	219 F
FLASHBACK 14719 F	219 F
FLASHBACK 14819 F	219 F
FLASHBACK 14919 F	219 F
FLASHBACK 15019 F	219 F
FLASHBACK 15119 F	219 F
FLASHBACK 15219 F	219 F
FLASHBACK 15319 F	219 F
FLASHBACK 15419 F	219 F
FLASHBACK 15519 F	219 F
FLASHBACK 15619 F	219 F
FLASHBACK 15719 F	219 F
FLASHBACK 15819 F	219 F
FLASHBACK 15919 F	219 F
FLASHBACK 16019 F	219 F
FLASHBACK 16119 F	219 F
FLASHBACK 16219 F	219 F
FLASHBACK 16319 F	219 F
FLASHBACK 16419 F	219 F
FLASHBACK 16519 F	219 F
FLASHBACK 16619 F	219 F
FLASHBACK 16719 F	219 F
FLASHBACK 16819 F	219 F
FLASHBACK 16919 F	219 F
FLASHBACK 17019 F	219 F
FLASHBACK 17119 F	219 F
FLASHBACK 17219 F	219 F
FLASHBACK 17319 F	219 F
FLASHBACK 17419 F	219 F
FLASHBACK 17519 F	219 F
FLASHBACK 17619 F	219 F
FLASHBACK 17719 F	219 F
FLASHBACK 17819 F	219 F
FLASHBACK 17919 F	219 F
FLASHBACK 18019 F	219 F
FLASHBACK 18119 F	219 F
FLASHBACK 18219 F	219 F
FLASHBACK 18319 F	219 F
FLASHBACK 18419 F	219 F
FLASHBACK 18519 F	219 F
FLASHBACK 18619 F	219 F
FLASHBACK 18719 F	219 F
FLASHBACK 18819 F	219 F
FLASHBACK 18919 F	219 F
FLASHBACK 19019 F	219 F
FLASHBACK 19119 F	219 F
FLASHBACK 19219 F	219 F
FLASHBACK 19319 F	219 F
FLASHBACK 19419 F	219 F
FLASHBACK 19519 F	219 F
FLASHBACK 19619 F	219 F
FLASHBACK 19719 F	219 F
FLASHBACK 19819 F	219 F
FLASHBACK 19919 F	219 F
FLASHBACK 20019 F	219 F
FLASHBACK 20119 F	219 F
FLASHBACK 20219 F	219 F
FLASHBACK 20319 F	219 F
FLASHBACK 20419 F	219 F
FLASHBACK 20519 F	219 F
FLASHBACK 20619 F	219 F
FLASHBACK 20719 F	219 F
FLASHBACK 20819 F	219 F
FLASHBACK 20919 F	219 F
FLASHBACK 21019 F	219 F
FLASHBACK 21119 F	219 F
FLASHBACK 21219 F	219 F
FLASHBACK 21319 F	219 F
FLASHBACK 21419 F	219 F
FLASHBACK 21519 F	219 F
FLASHBACK 21619 F	219 F
FLASHBACK 21719 F	219 F
FLASHBACK 21819 F	219 F
FLASHBACK 21919 F	219 F
FLASHBACK 22019 F	219 F
FLASHBACK 22119 F	219 F
FLASHBACK 22219 F	219 F
FLASHBACK 22319 F	219 F
FLASHBACK 22419 F	219 F
FLASHBACK 22519 F	219 F
FLASHBACK 22619 F	219 F
FLASHBACK 22719 F	219 F
FLASHBACK 22819 F	219 F
FLASHBACK 22919 F	219 F
FLASHBACK 23019 F	219 F
FLASHBACK 23119 F	219 F
FLASHBACK 23219 F	219 F
FLASHBACK 23319 F	219 F
FLASHBACK 23419 F	219 F
FLASHBACK 23519 F	219 F
FLASHBACK 23619 F	219 F
FLASHBACK 23719 F	219 F
FLASHBACK 23819 F	219 F
FLASHBACK 23919 F	219 F
FLASHBACK 24019 F	219 F
FLASHBACK 24119 F	219 F
FLASHBACK 24219 F	219 F
FLASHBACK 24319 F	219 F
FLASHBACK 24419 F	219 F
FLASHBACK 24519 F	219 F
FLASHBACK 24619 F	219 F
FLASHBACK 24719 F	219 F
FLASHBACK 24819 F	219 F
FLASHBACK 24919 F	219 F
FLASHBACK 25019 F	219 F
FLASHBACK 25119 F	219 F
FLASHBACK 25219 F	219 F
FLASHBACK 25319 F	219 F
FLASHBACK 25419 F	219 F
FLASHBACK 25519 F	219 F
FLASHBACK 25619 F	219 F
FLASHBACK 25719 F	219 F
FLASHBACK 25819 F	219 F
FLASHBACK 25919 F	219 F
FLASHBACK 26019 F	219 F
FLASHBACK 26119 F	219 F
FLASHBACK 26219 F	219 F
FLASHBACK 26319 F	219 F
FLASHBACK 26419 F	219 F
FLASHBACK 26519 F	219 F
FLASHBACK 26619 F	219 F
FLASHBACK 26719 F	219 F
FLASHBACK 26819 F	219 F
FLASHBACK 26919 F	219 F
FLASHBACK 27019 F	219 F
FLASHBACK 27119 F	219 F
FLASHBACK 27219 F	219 F
FLASHBACK 27319 F	219 F
FLASHBACK 27419 F	219 F
FLASHBACK 27519 F	219 F
FLASHBACK 27619 F	219 F
FLASHBACK 27719 F	219 F
FLASHBACK 27819 F	219 F
FLASHBACK 27919 F	219 F
FLASHBACK 28019 F	219 F
FLASHBACK 28119 F	219 F
FLASHBACK 28219 F	219 F
FLASHBACK 28319 F	219 F
FLASHBACK 28419 F	219 F
FLASHBACK 28519 F	219 F
FLASHBACK 28619 F	219 F
FLASHBACK 28719 F	219 F
FLASHBACK 28819 F	219 F
FLASHBACK 28919 F	219 F
FLASHBACK 29019 F	219 F
FLASHBACK 29119 F	219 F
FLASHBACK 29219 F	219 F
FLASHBACK 29319 F	219 F
FLASHBACK 29419 F	219 F
FLASHBACK 29519 F	219 F
FLASHBACK 29619 F	219 F
FLASHBACK 29719 F	219 F
FLASHBACK 29819 F	219 F
FLASHBACK 29919 F	219 F
FLASHBACK 30019 F	219 F
FLASHBACK 30119 F	219 F
FLASHBACK 30219 F	219 F
FLASHBACK 30319 F	219 F
FLASHBACK 30419 F	219 F
FLASHBACK 30519 F	219 F
FLASHBACK 30619 F	219 F
FLASHBACK 30719 F	219 F
FLASHBACK 30819 F	219 F
FLASHBACK 30919 F	219 F
FLASHBACK 31019 F	219 F
FLASHBACK 31119 F	219 F
FLASHBACK 31219 F	219 F
FLASHBACK 31319 F	219 F
FLASHBACK 31419 F	219 F
FLASHBACK 31519 F	219 F
FLASHBACK 31619 F	219 F
FLASHBACK 31719 F	219 F
FLASHBACK 31819 F	219 F
FLASHBACK 31919 F	219 F
FLASHBACK 32019 F	219 F
FLASHBACK 32119 F	219 F
FLASHBACK 32219 F	219 F
FLASHBACK 32319 F	219 F
FLASHBACK 32419 F	219 F
FLASHBACK 32519 F	219 F
FLASHBACK 32619 F	219 F
FLASHBACK 32719 F	219 F
FLASHBACK 32819 F	219 F
FLASHBACK 32919 F	219 F
FLASHBACK 33019 F	



CONSOLES DE JEUX ET JEUX VIDÉO PORTABLES

**GAGNEZ 1 GAMEBOT, 1 LINTA
et des dizaines de logiciels
sur 3615 MICROMANIA**

MICROMANIA

06740 CHATEAUNEUF TEL 93 42 57 12
DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

SEGA MEGADRIVE 1 890 F
+ **SPACE HARRIER 2** ou autre jeu équivalent

ALIVE BECAUSE	100%	RABBIT	100%
AN DOLLS	100%	SHOGUN	100%
BEST LIGHTING	100%	SOUTHERN	100%
CASE	100%	SPACE HARRIER 2	100%
DAISY	100%	STAR BASKETBALL	100%
ELI BOB	100%	WHITE BAND 001	100%
FINAL STEP	100%	ZULU VENGEANCE	100%
FREEDOM FIGHTER	100%	TATTOO	100%
GEOFF & GENE	100%	THE DESPOTIC 2	100%
GOLDEN AGE	100%	WING PARK	100%
HARDCORE WED	100%	ZOMBIE	100%
TOP GEAR AND STUNTS	100%		

NEC PC ENGINE

1-3901

ATLANTIC BOATS	2007-4417	T-1	2007-4421
AUSTRALIAN MOTOR VEHICLES	2007-4419	PANAMA	2007-4423
B-PILOT BALL	2007-4420	FLUID	2007-4425
BLAZON	2007-4421	R. TYPE	2007-4426
BLAZON WOLF	2007-4422	R. TYPE I	2007-4427
BLAZON X-9	2007-4423	SHOWER	2007-4428
CITY OF NEW YORK	2007-4424	SUN SIGN	2007-4429
CLIFFORD COOK	2007-4425	SPACE RANGER	2007-4430
COLONIAL EXPEDITION	2007-4426	SPACE INVADER	2007-4431
FIGHTER PILOT	2007-4427	THREE MILE	2007-4432
FT TRIPLE BATTLE	2007-4428	THREE ROAD	2007-4433
GALAH ALI	2007-4429	THREESTONE	2007-4434
GOBLIN RATS	2007-4430	WOLVES HALL	2007-4435
HORN HEAD	2007-4431	WOLVES	2007-4436
HELLA Y UNIT	2007-4432	WOMEN'S DAY IN MINUTE	2007-4437
KANGAROO KIDS	2007-4433	WOMEN'S LIBERTY	2007-4438

CAMEROON NINTENDO

790 F

CONSOLE GAMER	200P	WATSON	100P
+ un bouton de Génér.		WIPERBLADE BISCUITS	200P
CONSOLE GAMER	300P	WOBBLIN' BILL	100P
+ un peu de choc, Tenzo, Batman		YANKEE	100P
+ les écoutines stink		ZENITH L. PARTY	200P
MONDRIAN LES CHAUSSETTES		ZOCCHINI	200P
Super Marauder	300P	ZUGG BUNNY	200P
Alley Way	200P	ZURGELINA	200P
Senior Sinker	300P	ZURGOGNA	200P
Krust	200P	ZURKAS INVADORE	200P
	200P	ZURVAN	200P
	200P	ZURVILIANI	200P

PIÈCES TITRES EN IMPORT REGULIÈREMENT

Notez les deux numéros d'IMMATRICULATION ou SIREN/SIRET - Utilisés pour vérification par l'assurance.

RON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

10

卷之三

四

ESTATE PLANNING: ESTATE PLANNING

— 1 —

Domestic suspension — **Domestic suspension**

- L.S.H.I. PLAY AGAIN**
 - L.S.H.I. (return to menu)**
 - L.S.H.I. HIGH SCORES**
 - L.S.H.I. (return to menu)**
 - Master MUDMAGNUS**

ESTATE OF RONALD CROTHAUS 24 JUNE 2002 AND 2003

version de version 16.0, you have the recommended 17.0. It includes support for:
OS: SUSE10 FC15+ Arch-ST AMIGA PPC Linux L4Linux MGADEV-V

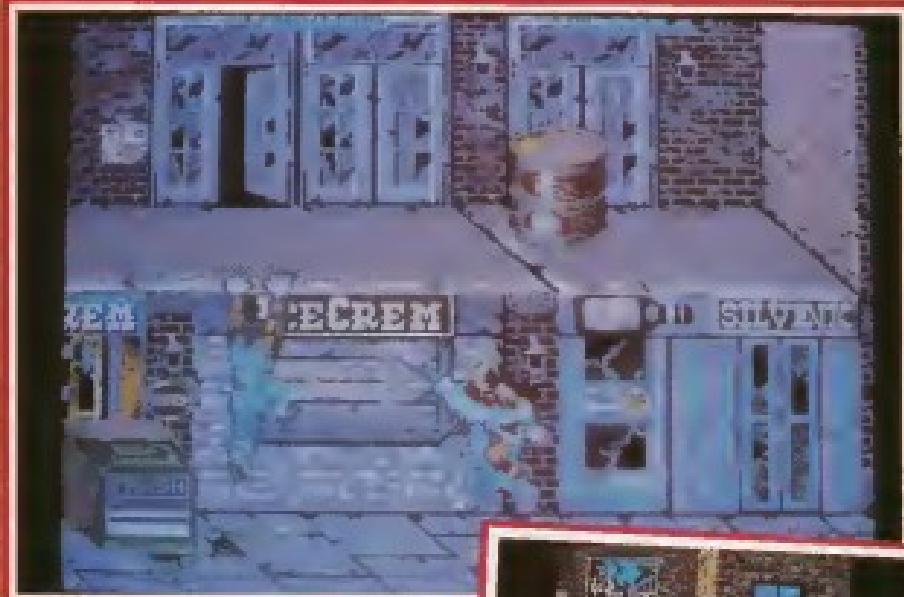
SHADOW WARRIORS



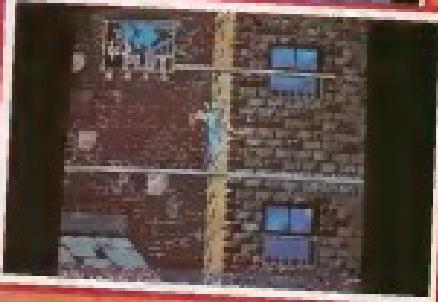
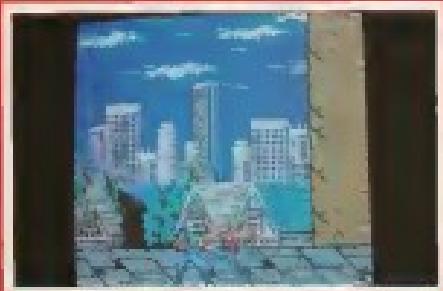
Les mois passent et les adaptations de jeu d'arcade continuent de défiler. Shadow Warriors étant pour moi un des meilleurs jeux du genre dans les salles de jeu vidéo, avant même Dragon Ninja ou Ninja Warriors, et j'attendais donc avec impatience l'adaptation sur Amiga. Je n'ai vraiment pas été déçu, avec une version presque aussi impressionnante. J'ai retrouvé tous les éléments l'intégralité des graphismes de l'arcade et tous les niveaux, mais avec une animation et une panoplie de coups folles à l'origine. L'animation, un peu plus lente que le vrai up, permet en fait de mieux contrôler les mouvements de ton personnage. Vous pouvez aussi y jouer à deux simultanément et une option "continue" permet d'aller avec loin dans le jeu. Le scénario est des plus intéressants, puisqu'il s'agit en fait de parcourir les rues, histoire de se faire quelques deniers de voyous et d'attendre

le repas d'un démon. Vous devez alors évoluer à travers six niveaux, et cela en un temps record, avec à la fin de chaque zone un chef de gang particulièrement difficile à vaincre, surtout à partir du niveau 4. Il faut détruire, égayer, cogner, sabrer tous les ennemis qui apparaissent à l'écran. Entre les coups de poing, de pied et l'utilisation de certaines armes, vous avez en plus la possibilité de faire quelques coups assez particuliers. Si vous êtes au bon moment sur un adversaire, vous lui faites une perte de jambes, l'envoyant rouler à plusieurs mètres de là. De même, vous pouvez par exemple vous suspendre à des lampadaires, et vous balancer, pour donner des coups de pied mortel. Pour éviter les coups, vous pouvez effectuer un saut parfaitement impressionnant et surtout très pratique, ou simplement vous déplacer. Votre personnage se déplace de gauche à droite à l'horizontale, et en profondeur; ce qui, lorsque il y a beaucoup d'ennemis, rend l'action un peu confuse. Par moment, vous pouvez en plus monter sur une corniche ou sur





un balcon, les canutes verte y pourvait. Les canutes sont assez rares, certain d'entre eux pensant et d'autre scrabbler certains inutiles. En tappeur dans certain objets de débris, vous pouvez y trouver divers bonus (temps, énergie...) et sur certains enterrer ce sont des armes. Le premier niveau se passe dans les rues, le deuxième niveau consiste essentiellement à traverser une route, sans vous faire écraser par les voitures, en utilisant évidemment des lampadaires. Les niveaux trois et cinq se passent dans la ville circulaire, alors que le niveau 4 se déroule dans des zones bordées. Très agréable, le jeu associe réellement une musique et des sons de meilleurs films. Les graphismes, et l'animation sont eux particulièrement réussis, même s'il est un réel défi de voir si votre personnage est sur le même plan que vos ennemis. Un très bon jeu d'aventure.



AM

GRAPHISME	87%
ANIMATION	84%
SON	70%
INTERET	82%

Disponibilité
AM : Juillet
PC: Non prévu
ST : Juillet

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
OCEAN

RAIKXEROX



Adapté de la BD du même nom, RAIKXEROX ne dévoile pas les connaissances et propose aux joueurs de se plonger dans un univers totalement cyberpunk. Dans ce logiciel vous incarnez RAIK, un assassin doté d'une force physique peu commune et, à la base, défenseur des pauvres et des opprimés. Vous percevez la violence qui pèse évidemment sur l'humanité comme une véritable énergie. Il s'agit d'un mal appétit festin, mêlé à la psychopathie qui s'étend dans les grandes villes comme une maladie de peur, causant des révoltes parmi la population. À l'heure actuelle, les victimes se décomptent par millions et aucun vaccin n'est encore parvenu à enrayer cette épidémie. Depuis quelques temps, à la Maison Blanche, les responsables se tournent plus que rare, et crient à la panique lorsque le mal touche le président des Etats-Unis en personne. Tous leurs caprices repoussent désormais sur vous ! Vous allez devoir enquêter, chercher pour trouver des indices et démasquer le terrible mal attendu. Vos investigations vous entraînent à travers le monde de Rome à New York. Tant au long de votre périple, vous devrez affronter drogs, nazis, et vous vous rendrez vite

compte que pour survivre dans ce monde où tous les coups sont permis, il vous faudra user d'astuces et répondre au coup pour coup.

En effet, ce jeu d'arcade demande au joueur une certaine dose de réflexion, sans quoi il sera incapable de passer la moindre partie des obstacles. Avant de tester quelques actions que ce soit, le joueur devra auparavant se préparer un peu partout et surtout, écoutant tout ce qui se passe. Pour cela rien de plus facile, il suffit de questionner les passagers rencontrés, leurs informations ou prévisions souvent tortueuses. Par exemple, pour se payer le bolide d'avion lui permettant de rallier Rome, le joueur apprendra au cours d'un dialogue qu'il lui suffit de frapper les passagers pour en détruire l'habitacle. Mais ce n'est pas tout, certains personnages refusent toute discussion et feront partie grise (sans peigne), lorsque ce ne sera pas leur volonté. Dans la majorité des cas, une simple grenade (transistoras auparavant) suffira à les faire faire pour toujours. Mais parfois, cette technique n'arrivera pas à faire battre ces personnes alors d'utiliser les éléments du décor, comme les poulettes par exemple. En les déplaçant (il suffit de shooter dessus), si sera possible de les positionner de façon à empêcher les éléments jusqu'à lors incontrôlable. N'oubliez surtout pas de



recharger vos accus de temps en temps, en trouvant une source électrique, le moyen le plus simple étant de se cogner contre un arbre. Seules qu'en cas de "blessure", il est possible de changer les pièces défectueuses (encore faut-il les avoir ramassées) et de retrouver ainsi toutes vos facultés.

Si au début de l'article, j'émettais un doute sur le véritable intérêt de Rask, ce n'est pas sans raison. En effet, ce dernier a la possibilité de frapper sur tous les personnages qu'il rencontrera. Par exemple, une fois votre billet d'avion en poche, rien ne vous empêche de frapper l'hôtesse, cette dernière s'écroulera dans une mare de sang en poussant un cri déchirant. En fait, la partie se déroulera en fonction de la sensibilité de chacun, tout en gardant bien sûr à l'esprit la quête et la découverte du vétérin, et par là même la sauvegarde de l'humanité. C'est réalisée, c'est excellent avec des très bons graphismes collant parfaitement à l'ambiance et au thème du jeu et un superbe environnement sonore, gratifiant à souhait. Pour moi, le seul reproche inhérent à Rask concerne l'animation des personnages, un peu racordée à mon goût, même si elle reste satisfaisante dans l'ensemble. En conclusion, il s'agit d'un nouveau très bon logiciel (après le magnifique Unreal du mois dernier) d'U4 Soft qui semble faire un gros effet du côté de l'édition.

	ST
GRAPHISME	79%
ANIMATION	75%
SON	81%
INTERET	85%
Disponibilité	
AM : Août	PACKAGING : -/10
PC : Août	
ST : Juillet	DOC : -/10

3615 GEN4

CET ETE SERA CHAUD!

LES MENS AU JOUR LE JOUR

DEUX CONSOLES NEC A GAGNER

LES SOLICES DE L'AVENIR

TELECHARGEMENT DE PREVIENS

DES VIES INFINIES

LES INFOS (CONCOURS, PREVIENS)

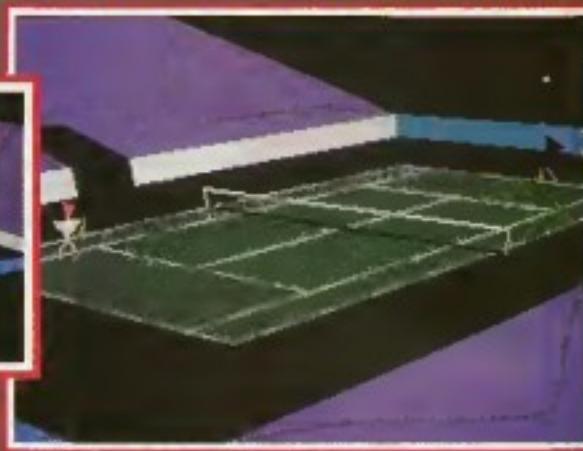
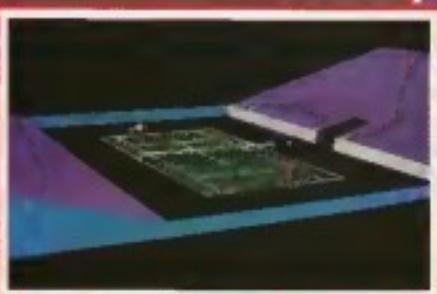
50 OPERATION STEALTH A GAGNER

PARTICIPER AU TOP

DES DEMOS A TÉLÉCHARGER!

LES SALONS EN DIRECT

INTERNATIONAL 3D TENNIS



Présenté en preview le mois dernier dans Génération 4, International 3D Tennis semblait promettre énormément. Si le logiciel reste de bonne qualité, il n'est pas moins vrai qu'il se situe sensiblement en dessous de ses principaux concurrents (ads. Tie Break, Tennis Cup ou Oscar Court). La réalisation entièrement en 3D tecmies pléthoriques apporte certes une nouveauté pour le jeu, mais ce dernier s'avère à l'usage bien moins attrayant à pratiquer. Le principal défaut consistant bien sûr dans une relative lenteur de la balle et du déplacement des joueurs, alternant, à combien la jouabilité d'International 3D Tennis. Récemment dommageable, car hormis son aspect du jeu, élément primordial s'il en est, le soft compte de nombreuses options très intéressantes. Par exemple, 72 tournois à jouer sont proposés, incluant les quatre levées du grand chelem, chacun offrant en fonction de leur envergure (série, super série, grand chelem des lots), et bien sûr un nombre de points ATP différents au vainqueur. Présents également 64 joueurs classés en 16 niveaux de jeu.

En plus de cela, le programme offre plusieurs angles de vue du terrain. Il est possible de choisir parmi celles proposées ou de caler la caméra comme bon vous semble, à la manière d'une retransmission télévisée par exemple. Il est même possible de se placer en vue d'avion, plus ou moins rapproché du cours, simulant dans cette position parfaitement Tie Break. C'est d'ailleurs avec cette dernière possibilité que le jeu se révèle le plus rapide et le plus fluide, sans pour autant accroître la vitesse et la jouabilité de Tie Break. Autre point positif, tous les coups du tennis sont réalisables, même

un amorti croisé avec un effet râteau (je vous l'assure!). Sinon, on retrouve toutes les options habituelles, sauf le jeu en double.

Outre la 3D, la réalisation repose sur des graphismes assez réussis (avec des joueurs assez globulaires tout de même et hyperprothétisés pour un déplacement en cascade, compétence qu'ils sont malheureusement pas très bons sous et brûlages). Les sons ont passé le défilé jusqu'à anténier le bruit de la frappe de balle du tennisman placé au fond de l'écran. En résumé, on s'amuse, mais pas autant qu'avec les autres.

	AM
GRAPHISME	57%
ANIMATION	70%
SON	61%
INTERET	77%

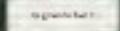
Disponibilité	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 PALACE
AM : Juin	
PC: Non prévu	
ST : Juin	

LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON

2^{ème} SALON
DE LA
MICRO

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE



LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE



Le salon de la micro individuelle.
L'unique lieu dédié aux ordinateurs personnels.
26-29 octobre au Parc des Expositions de la Villette.

RFM

RFM

KICK OFF 2



Après Kick off, Kick Off Extra Time et Player Manager, Anco nous propose cette fois Kick Off 2, le logiciel sans doute le plus attendu par tous (sauf à notre rédaction). Regroupant tous les éléments possibles que avaient fait le succès de Kick Off, les programmeurs ont su y apporter de nombreuses innovations qui font de Kick Off 2 la meilleure simulation de football, toutes machines confondues. De Kick Off, vous retrouvez la vie d'avant du terrain, plein dessin (sur Amiga), avec comme toujours la possibilité d'effectuer un scanner sur le côté de l'écran, permettant de suivre tous les joueurs sur le terrain. Côté son, vous retrouvez aussi les cris de la foule, les sifflets, le bruit du ballon, le tout avec encore un peu plus de réalisme. Les graphismes sont beaucoup plus fins, avec pour chaque type de terrain une représentation légèrement différente de la précédente. Pour chacune des équipes, vous pouvez choisir le type de maillot parmi six possibles (jaune, uni, noir et blanc) et plusieurs déclinaisons ou identiques !, et vous pouvez aussi modifier les couleurs. De même, le ballon est beaucoup plus réaliste, blanc avec des pentagones roses (ou peut-être le contraire), comme un vrai ballon de foot (NDLR : on a toujours aimé ces accès discutables !). Tout cela permet d'une part de personnaliser son équipe, et d'autre part cela rend le jeu plus clair et plus agréable à regarder. Vous pouvez jouer aux quatre types de terrain (normal, rapide, détrempé et artificiel), avec pour chaque, des rebonds et une vitesse du ballon au sol différents. Le jeu peut être réel, léger, moyen ou fort, avec des effets sur les trajectoires des ballons plus ou moins prononcés. D'autres options permettent de définir la durée d'un match (entre 10 et 40 minutes), de décider si en cas d'égalité il y a des prolongations, de fixer la vitesse du jeu, de choisir un arbitre précis. En cours de jeu, vous pouvez utiliser quatre touches, en y incorporatez éventuellement des touches dédiées à l'aide du Player Manager. D'autres menus vous permettent d'utiliser des équipes présentes dans Player Manager (la volonté en particulier), ou de reproduire les équipes présentes sur Kick Off 2 et de les modifier. Vous pouvez faire sûr gagner un match d'amicalité, un match amical ou plus sérieusement un championnat, ou même créer la Coupe du Monde 1990. L'élément qui est selon moi le plus important, est le fait que l'on peut jouer seul contre l'ordinateur, ou à deux, trois, et même quatre joueurs simultanément. Il faut bien sûr posséder des doubles de joystick. Savoir le nom des joueurs ou vos noms, vous pouvez poser contre l'ordinateur, ou essayer dans une équipe (pas plus de deux joueurs par équipe), dirigeant le même joueur durant toute la partie (cf. Player Manager), ou le joueur le plus proche de la balle comme dans Kick Off. Autre élément principal de Kick Off 2, la difficulté, la maîtrise des joueurs est largement supérieure à celle de Kick Off, et le système de tir moins complexe que dans Kick Off Extra Time. Au niveau du contrôle de la balle, pas de gros changements.

Pour ce qui est des tirs par contre, la présence de ceux-ci est beaucoup plus facile à réaliser que dans les versions précédentes. Vous pouvez insérer faire des tir brûlant et les tirs sont désormais plus faciles à effectuer. L'agilité et les aptitudes des joueurs sont elles aussi largement améliorées. Il est curieusement curieux que votre gardien plonge à droite sur un tir à gauche, ou que l'un de vos



	AM
GRAPHISME	80%
ANIMATION	81%
SON	81%
INTERET	99%

Disponibilité AM : Disponible PC : Ete ST : Ete	PACKAGING : 8/10 DOC : 8/10 ANCO
--	--

défenseurs tackle un adversaire dans votre surface de réception (casse de nombreux plaqués enroulages dans Kick Off). Les corners et les touchés sont beaucoup moins bons, puisque, en plus de la direction de la balle, vous pourrez exercer la force de votre remise en jeu, suivant que vous appuyez plus ou moins longtemps sur le projecteur. Chaque toupage, vous pourrez diriger les dégagements de votre gardien de but, aussi bien pour les directions que pour la puissance. Une nouvelle option à tirer les coups francs directs, 2 vingt ou trente mètres de la surface adverse. Vous pourrez tirer ces 15 figures différentes, avec combinaison, en courbant le mur, en le lâchant, avec un effet... et devient le Michel Platini de Kick Off 2. Tous ces éléments rendent le jeu passionnant et agréable à regarder. Etant donné la qualité des graphiques de ce début de Coupe du Monde 1990, je préfère largement faire des parties de Kick Off 2, avec ses petites retouches, ses lobs, ses reprises de volées et ses coups francs tirés en pleine lucarne. Pour les puristes et les fans de Kick Off (j'en suis), Amico nous propose même la possibilité d'enregistrer une diagonale les buts et les actions de jeu. Il en existe plusieurs de les rappeler et de les revoir au ralenti ou en vitesse réelle, tout comme un magnétoscope permet de redécouvrir les meilleurs moments d'un match. La seule critique serait que le football, qui facilite toutes les tentatives améliorées lancées par Amico, aurait



DRAGON STRIKE



Nous vous l'avions présenté en preview et il avait fait notre couverture et poster du mois de mai. Ainsi donc comme le premier simulateur de dragon, ce logiciel édité par SSI tient toutes ses promesses quant à ses qualités. Le jeu se déroule dans le monde de Krynn (cf livres "Dragonlance") suivant les règles de "Advanced Dungeons and Dragons", seconde édition. Vous êtes un chevalier dragon, votre monture étant au début du jeu un jeune dragon de bronze. Toutes les missions que vous allez devoir remplir se situent dans le cadre d'une superbe histoire retracant la lutte des dragons du Bien contre les dragons du Mal. Au fur et à mesure des missions, vous allez gagner des points d'expérience, trouver des objets magiques (épée de soin, armes de protection, armure magique...) et surtout chevaucher des dragons de plus en plus puissants. De temps en temps, vous êtes même préposé pour entrer dans un ordre de chevalerie plus prestigieux que le vôtre. Il faut alors remplir une mission suicidaire, pratiquement impossible à réaliser. La variété des missions est aussi un élément très intéressant. La plupart d'entre elles consiste bien sûr en des combats cogne des émeutes. Vos adversaires peuvent être des cobras au sol (bœufs, campements...) auquel cas il faut se méfier des archers, ou bien des serpents volants (dracons, manticores, gas sport, wyrvers et surtout dragon noir, rouge, bleu et blanc). Vous devrez fréquemment affronter plusieurs ennemis à la fois, ce qui donne lieu à des combats passionnants dans les rues. Comme dans tout simulateur qui se respecte, la représentation du terrain est en 3D, avec 4 vues différentes (devant, derrière et sur les côtés), très utiles lorsque vous





Êtes poursuivi par un dragon adverse. Vos armes sont tout à fait adaptées au scénario, puisque votre dragon possède deux sorties, et vous êtes armé d'une lance-dragon et d'une épée. En outre, si vous dirigez bien votre monture et que vous arrivez au-dessus d'un ennemi, votre dragon lui donne automatiquement des coups de griffes et le mord. La réussite de ce logiciel vient tout d'abord de son originalité, mais surtout de sa réalisation qui est extraordinaire. L'animation est ultra-rapide et d'une fluidité impressionnante. La jouabilité est elle aussi très bien étudiée, et vous avez plus l'impression de jouer à un jeu d'arcade qu'à un simulateur de vol. De très nombreuses options de jeu viennent compléter un logiciel déjà très intéressant. Vous pouvez bien sûr sauvegarder et rappeler n'importe quelle mission. Vous pouvez jouer à la souris ou à la clavier, modifier le degré de détail des formes en 3D (pour accélérer l'animation), reconfigurer les touches, etc. En plus, de nombreux écrans en VGA 256 couleurs (sous superbes) viennent agrémenter le jeu. Une réalisation générale, une grande jouabilité, un peu d'originalité pour un logiciel passionnant.



PC

GRAPHISME

91%

ANIMATION

93%

REALISME

85%

SON

30%

INTERET

95%

Disponibilité

AM : Juillet

PC : Juin

ST : Non annoncé

PACKAGING : 8/10

DOC : 8/10

SSI

F-19 STEALTH FIGHTER



Nous l'avions déjà testé dans le numéro de mai 1989, sur PC, mais la version ST vient de sortir, il nous a semblé important d'en reparler un peu, voire beaucoup. Ce simulateur permet de piloter le F-19, un avion "indetectable" par les radars ennemis. En fait, les radars ennemis, suivant leur degré de sophistication, peuvent éventuellement détecter cet avion. Il faut cependant que le F-19 soit assez proche et que le pilote fasse quelques circons (voler trop haut, à une vitesse "détectable", aborder une zone sous contrôle radar avec un certain angle...) pour que cela soit possible. Pour rendre les missions plus tactiques, il faut donc utiliser au maximum les capacités de réflexion des ondes radar par le F-19. Sinon, le maniement de l'avion est assez classique, avec une vingtaine d'armes (missiles, bombes...), certaines limitations étant imposées suivant les missions, des lasers thermiques ou lumineux, de nombreux ennemis... Une possibilité très intéressante consiste en une vue dite tactique, permettant de visionner sur la carte, simultanément, votre avion et l'ennemi vu, chose inépensable lors des combats. Sinon, vous

avez différentes vues (droite, gauche, frontale, arrière, vue du missile tiré...), avec divers effets de zones. Les missions se situent dans une des quatre zones à haut risque : Libye, Golfe persique, Europe nordique (Finlande, Suède...) et surtout Europe centrale. Avant chaque départ, un briefing vous permet de bien analyser la difficulté de la mission et de visionner le terrain, les forces alliées et ennemis en



présentes. Les objectifs sont de deux types: soit il s'agit d'attaquer des cibles au sol, soit des cibles aériennes. Une mission consiste en général en une cible principale et en une cible secondaire. Quoi qu'il en soit, il faut toujours décoller et survoler affectement correctement. Les missions sont variées, des interceptions d'avions ennemis en passant par des parachutages, des missions d'espionnage, de bombardements et j'en passe. De très nombreuses options permettent d'en changer la difficulté, en rendant les attaques plus ou moins compliquées, en modifiant l'intelligence des ennemis... D'autres options permettent de modifier le degré des détails de la vue en 3D, de jouer au joystick, à la souris, ou exclusivement au clavier, de sauvegarder une partie... Le logiciel est fourni avec un cache pour le clavier, rappelant la fonction des diverses touches. La documentation, superbe, présente très bien tout ce qui concerne le jeu. Tous les ennemis, les types d'armes, les missions y sont clairement décrits. De même toutes les options du jeu sont expliquées, ainsi que les tactiques pour éviter d'être détecté par un radar, pour attaquer les cibles suivant le type d'armes employée, les manœuvres d'évitements de missiles... C'est animation, il n'y a rien à redire, fluide et rapide, elle est servie par des graphismes qui peuvent être très détaillés ou plus simples si vous voulez accélérer l'animation. Un simulateur très simple, plein d'options, en des tous meilleures dans le genre.



	ST
GRAPHISME	80%
ANIMATION	85%
REALISME	85%
SON	60%
INTERET	86%
Disponibilité	
AM : Eté	
PC: Disponible	
ST : Eté	
PACKAGING :	10/10
DOC :	10/10
	MICROPROSE

 SIMULATION

FALCON: MISSION DISK 2



Falcon russe dans la course, ce ce qui concerne les meilleures simulations de combats aériens, avec cette deuxième disquette supplémentaire. Le "Mission Disk 1" avait apporté de nombreuses améliorations au jeu, tant techniquement que pour l'intrigue. Cette nouvelle extension est elle aussi beaucoup plus complète, surtout en ce qui concerne les combats dans les ciel, comme des échelles désormais plus variées et plus dangereuses. Quelques nouvelles armes, de nouvelles zones de combat, des explosions beaucoup plus réalistes (en bitmap), une animation encore un peu plus rapide... ne sont que quelques-uns des éléments ajoutés. En outre, les scénarios se déroulent dans un plan de grande envergure, et suivant vos résultats lors d'une mission, les suivantes peuvent être modifiées. Un lifting pour un logiciel qui commençait à perdre des mèches. Une cure de jeunesse bénéfique.



GRAPHISME

ST

88%

ANIMATION

82%

REALISME

84%

SON

62%

INTERET

79%

Disponibilité

AM : Eté

PC: Non annoncé

ST : Eté

PACKAGING : -/10

DOC : -/10

SPECTRUM HOLOSYTE



RAPCON / TRACON



Un seul aérail pour deux jeux pratiquement identiques. Tous deux sont des simulations d'agiteurs du ciel. TRACON se déroule sur un aéroport civil (parmi quatre possibles), alors que RAPCON consiste à réguler des avions sur un aéroport militaire. La documentation très complète, permet d'aborder chacun des logiciels de façon progressive. Divers menus permettent de faire varier le niveau de difficulté, avec une simulation qui peut devenir très réaliste. Le but est bien sûr de gérer au mieux l'espace aérien que vous est attribué. Tout le jeu se passe sur le même écran, votre radar, sur lequel apparaissent les divers avions ainsi que quelques éléments du terrain (les pistes d'atterrissement surtout). Chaque vol possède sa propre description dans la fenêtre à droite du radar, avec son nom, son altitude, sa vitesse, le type de l'avion, ses escales et le nom du vol. Sur le radar lui-même, les avions sont représentés, avec la direction qu'ils suivent. Pour chaque avion, vous pouvez modifier son vol en agissant sur divers paramètres (altitude, vitesse, direction, escales prévues) et éviter ainsi des collisions, mettre les avions en position d'atterrissement ou de décollage. C'est justement là que réside l'intérêt du jeu. En effet, lorsque vous avez à gérer en temps réel, une quinzaine d'avions, il devient très difficile (et intéressant) de ne pas faire d'erreurs. La sonnerie permet de sélectionner les divers menus qui constituent le système de jeu. Lorsque vous donnez un ordre à un pilote, ou que celui-ci vous répond, vous entendrez une voix digitale correspondant au message affiché en bas de l'écran, ce qui vous met complètement dans l'ambiance d'une tour de contrôle. Un seul ingénier aurait suffit, pour ces simulations assez originales.

	PC
GRAPHISME	30%
ANIMATION	30%
REALISME	85%
SON	75%
INTERET	70%
Disponibilité	
AM : Non prévu	
PC : En vente	
ST : Non prévu	
PACKAGING :	7/10
DOC :	7/10
MINDSCAPE	

LEGEND of FAERGHAIL



Chaque jeu par le type même de jeu. Legend Of Faerghail possède pas mal d'éléments qui en font un jeu de présence. Ce jeu de rôle se déroule dans un monde fantastique, au temps du Moyen Âge, peuplé de personnes, de magiciens, de trolls et de dragons. Le conte de Thym est en grecce comme le peuple elle pour une assez étonnante des fantaisies. Vous êtes donc engagé pour trouver la cause de cette guerre et y mettez fin. Dans un premier temps, vous devez repérer où se trouvent toutes les forces de l'ordre et des troupes alliées. Suite à cette invasion relativement facile, vous allez vous renseigner sur plan en bas d'une histoire beaucoup plus intéressante et compliquée. La présentation du jeu est très belle, avec une superbe page graphique et une musique astucieuse, aussi bien sur Amiga que sur ST (jeudi prochain), et ce n'est qu'un début. Ensuite, il faut bien sûr créer ses personnages (jusqu'à 6). Forger, Diplomate, Sagesse, Constitution et Intelligence sont les cinq attributs majeurs. Les points de vie et de de magie dépendent de ces caractéristiques, mais aussi de modifier certaines. Les diverses carrières accessibles sont fonction des vues de votre personnage, mais aussi de sa race. Six races, deux classes de personnages (guerrier, bûcheron, chasseur, druide, etc), avec pour chacun un équipement de base différent et des compétences secondaires différentes. Ces dernières sont au nombre de 9, avec entre autres prospectus, trouver des prétextes, ouvrir une serrure, discuter, attaquer... Rien n'a été oublié puisque chaque personnage possède un alignement différent et peut parler les certains nombreux de langages. Le nombre et la variété des objets à trouver (armes, armures, torches, armes,

poterie, poissonnerie...) sont eux aussi impressionnantes, de même que le nombre de situations rencontrées. Le système de jeu est ultrapratique, la souris permettant de cliquer sur les nombreuses options et menus, le clavier se servant qu'à l'occasion. Le déplacement du groupe s'effectue en utilisant la souris dans la fenêtre en haut à gauche. Les combats peuvent s'effectuer de façon rapide, grâce à une option "Quick", ou si vous préférez, vous pouvez diriger chacun de vos personnages. Si le jeu d'un combat, chaque personnage gagne des points d'expérience, proportionnellement à ses actions (attaques réussies, lancer un sort...). Et le groupe peut trouver argent et objets. Représenté par certains objets le système de jeu de Bard's Tale et en y ajoutant quelques améliorations, les programmeurs ont obtenu un système de jeu très original et facile à utiliser. Le monde semble solairement vaste pour explorer à l'infini quel joueur perdrait un bon bout de temps. La magie, sûrement prononcée dans ce type de jeu, n'a pas été oubliée. En plus des trois nombreuses objets magiques, plus de 120 sorts peuvent être lancés, variant la classe de sorts de sorte de vos personnages. Tout cela est merveilleusement servi par une réalisation irréprochable. Les graphismes sont superbos, avec des décors soigneusement diffusant votre penser, ville, église ou dragon. Tous les personnages, et monstres rencontrés sont représentés à l'écran, un peu comme dans Bard's Tale, avec des couleurs très sympathiques et couleurs superbes. Par moment, une douceur plus poétique de la partie où vous vous trouvez apparaît dans la fenêtre dédiée au titre. Le fond sonore du jeu est selon moi l'élément le plus important de ce jeuquel. Que ce soit sur la version ST ou la version Amiga, également magnifique, il y a une ambiance sonore extraordinaire. D'abord, vous



The castle
Thym 7
Race: Human



The castle
Thym 7
Race: Human



Attack of Faerghail
Forces
Early morning
Race: Human
Force: 12





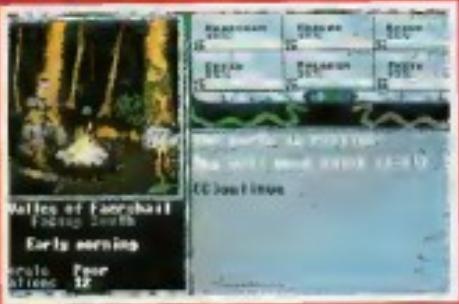
HACKERAN 40%	HEALER 40%	FOCUS 60%
DEUCED 55%	PALADIN 35%	SHYEE 65%

3 Scenario (Rank 1)

On Your Own Way:

(A)ttack immediately
 (G)reet the other group
 (T)alk to the other group
 (R)elease at once

entendez le bruit du vent qui souffle, avec parfois les crissements des corbeaux. Quand vous avancez, vous entendez en plus le bruit de vos pas sur le sol. Dans les domaines, le bruit de vos pas résonne dans les corridors. Lorsque vous ouvrez une porte, vous entendez le grincement de celle-ci. En combat, ce sont les cris de douleur des personnages et des monstres, le fracas des épées... Bref, une merveille sonore qui donne à l'ensemble du logiciel une atmosphère surnaturelle et inquiétante, complétant très bien ce qui s'annonçait comme un des gros soifs du moment. Les versions testées n'étaient pas tout à fait finies, quelques bugs existaient encore, mais avec ce que j'ai pu en voir, j'avoue avoir été extrêmement impressionné.



	AM	ST
SCENARIO	80%	80%
GRAPHISME	94%	94%
ANIMATION	75%	75%
SON	95%	88%
COMMANDÉ	93%	93%
NIVEAU	B	B
INTERET	93%	93%
Disponibilité		
AM : Juin		
PC: Non prévu		
ST : Juin		
PACKAGING :	-/10	
DOC :	-/10	
	RAINBOW ARTS	

DAMOCLES



Damocles, c'est la sorte de Mercenary sorti sur 16 fois si y a déj à un certain nombre d'années. Damocles est le nom d'une gigantesque météore, qui dans dans quelques années percer la planète Eris. Le gouvernement de cette planète vous promet diverses importantes récompenses pour trouver une solution à ce problème. Malheureusement, votre voyage en état d'hibernation jusqu'à cette lointaine planète se passe assez mal, et c'est avec quelques années de retard que vous atterrissez sur Eris. En fait, il vous reste à peine plus de trois heures pour trouver un moyen d'arrêter ou de dévier ce méteore géant. Pour cela, vous allez devoir prendre contact avec un pessimiste, qui semble avoir travaillé sur une solution relativement. Malheureusement, votre enquête va rapidement se compliquer, et vous découvrez que ce catastrophique n'est pas pour déplaire à certains personnes, la solution finale semblant devenir bien inaccessible. Ce jeu d'enquête utilise un système de vue en 3D formes plates, un peu comme

dans Internetian. Au cours de votre enquête, vous devrez amener à visiter de nombreux bâtiments, pour y trouver divers objets et y rencontrer des personnes. Vous déplacez-vous en tout dans ce qui-là à pied. Vous devrez aussi aller dans plusieurs villes, en utilisant des voitures, mais aussi des avions et des vaisseaux spatiaux. En effet, rapidement vous devrez aussi visiter d'autres planètes, lunes et météores. Le maniement des appareils volants et lunaires est assez simple, le joystick permettant de les diriger et les touches numériques donnant la puissance. Vous pouvez bien sûr faire (si votre vaisseau est armé) en appuyant sur le bouton du joystick, ce qui semble indispensables à certains moments. Il faut trouver divers objets, et les utiliser aux bons endroits, le tout assez rapidement, puisque le temps est limité. En plus, vous ne pourrez pas en avoir plus de dix à la fin. Techniquement c'est très bien réalisé, avec une animation en 3D très bien faite et rapide, de nombreux détails, et un monde explorable vraiment très grand. Le système sonore assez intéressant, et le jeu dans son ensemble est un bon logiciel.

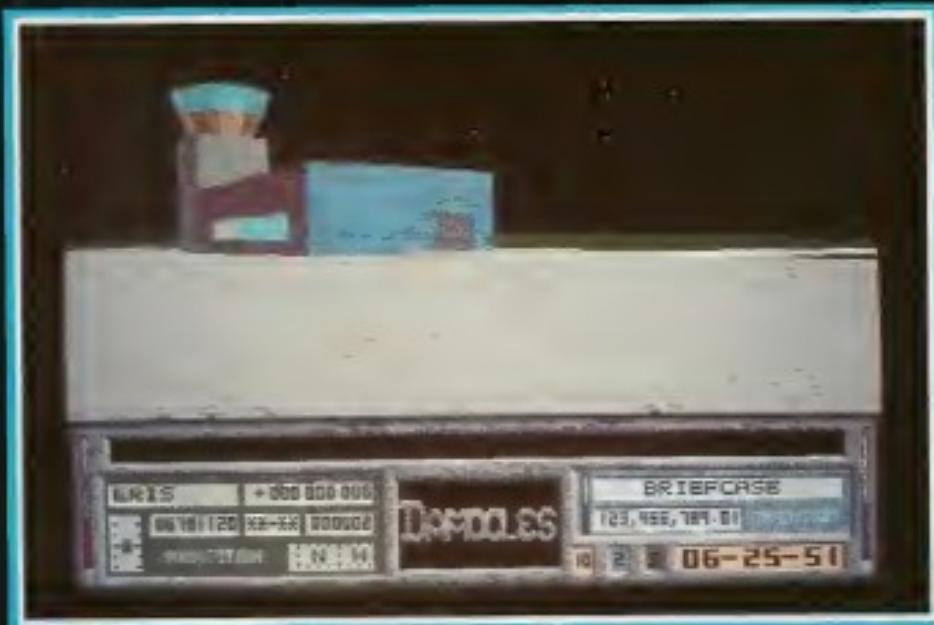


ERIS	+ 000 000 000
BRIEFCASE	000 000 000
BLISTER	xx-xx 00000
DATA	000 000 000

DAMOCLES
000 000 000

BRIEFCASE	000 000 000
BLISTER	000 000 000
DATA	000 000 000

06-21-15



ST	
SCENARIO	75%
GRAPHISME	80%
ANIMATION	81%
SON	60%
COMMANDE	83%
NIVEAU	B
INTERET	75%
Disponibilité AM : Rentrée PC: Rentrée ST : Disponible	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 NOVAGEN

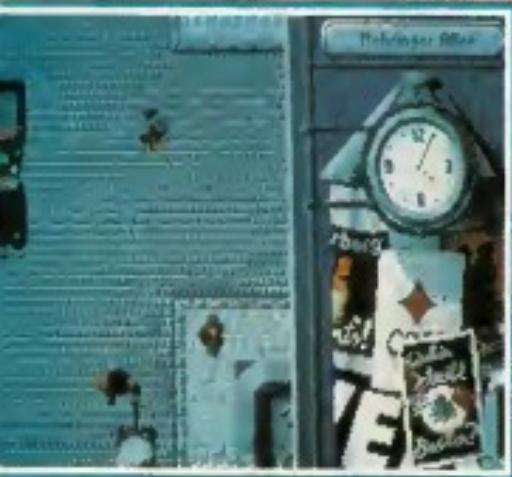
EAST vs WEST: BERLIN 1948



Ce jeu d'enquête policière se déroule en 1948, dans une ville de Berlin en ruines, alors que la partie ouest de la ville est bloquée par les troupes soviétiques, et qu'un pont aérien reste le seul moyen de liaison entre Berlin et l'ouest. Dans cette ville où règne la violence, l'insécurité et marché noir, vous, Sam Porter (agent de la CIA) êtes envoyé pour mener une enquête difficile, dans ces rues où être Américain est déjà dangereux en soi-même. Une bombe atroce a été dérobée par les membres d'une mystérieuse organisation criminelle, la Scra, et vous devez la retrouver avant qu'ils ne l'utilisent. Votre première indice est la mort d'un officier anglais, soupçonné d'appartenir à cette organisation ; vous allez devoir interroger diverses personnes et visiter de nombreux endroits. Vous dirigez votre personnage grâce à la souris, parcourant les rues de Berlin à pied ou en taxi (auquel cas celui-ci vous raconte toutes les personnes qui circulent). En cliquant sur votre personnage, vous pouvez obtenir l'inventaire de ses possessions. En cliquant sur une personne présente à l'écran, vous pouvez discuter avec elle. Les dialogues se déroulent grâce à un système d'actions et de menus. Pour poser une question, il faut construire la phrase, ce qui au début n'est pas toujours évident, à cause d'une documentation assez vaste. Ainsi rapidement cependant, je me suis habitué à ce système de jeu. Les graphismes sont assez jolis, avec sans artificiels, de petites animations, qui rendent le jeu assez réaliste et vivant. Le scénario est bien fait, et il faut tout particulièrement tenir compte de l'heure qui est affichée en haut à droite. Chaque personne continue ce qu'il va dire et vaquant à ses occupations quotidiennes, ce



qui pose parfois quelques problèmes pour les localiser. La présentation du jeu est très bien faite elle aussi, une cassette audio étant utilisée. Vous avez alors, par des nouvelles au cinéma, un complément récapitulatif sur la situation en 1948. La deuxième face de cette même cassette sera aussi dans le jeu, à un moment bien précis, pour donner d'autres indices. Assez sympa, ce logiciel possède un système de jeu un peu lourd, surtout pour ce qui est des dialogues. L'enquête n'est pas moins intéressante et prenante.



	AM	PC	ST
SCENARIO	76%	76%	76%
GRAPHISME	74%	74%	74%
ANIMATION	59%	59%	59%
SON	70%	70%	70%
COMMANDE	79%	79%	79%
NIVEAU	B	B	B
INTERET	74%	74%	74%

Disponibilité
AM : Juillet
PC : Juillet
ST : Juillet

PACKAGING : 8/10
DOC : 8/10
RAINBOW ARTS

SECRET OF THE SILVER BLADES



SSI propose une nouvelle fois un jeu tiré du célèbre Donjons et Dragons, jeu de rôle médiéval fantastique. SSB est en fait le troisième volet d'une série commencée avec Pool of Radiance et Curse of the Azure Bonds. Vous pouvez réutiliser vos personnages de Curse ou en créer de nouveaux. La qualité graphique du jeu est supérieure à celle de Curse, et le système de jeu est exactement le même. L'histoire commence à New Vordignis, un village de maîtres. Des profondeurs de la mine, des monstres se sont répandus dans la région et vous êtes le seul espoir des villageois. En fait, assez rapidement, vous allez découvrir que plusieurs groupes de gens semblent très intéressés par ce qui se trouve au plus profond de la mine et que ce qui y est emprisonné ne doit à aucun prix être libéré, sinon ce serait le chaos. Vous commencez l'aventure sans rien posséder, mis à part quelques objets que les villageois ont réservé pour vous. Devenez les champions du village, il va falloir trouver une solution à cette menace. Les personnages que vous avez au début sont en moyenne de septième niveau et ce sont donc des aventuriers très puissants. En fin d'aventure, si vous survivez, vous pourrez atteindre le 15^e vers le 18^e niveau. Il est conseillé par conséquent de bien connaître les règles de AD&D, surtout sur ce qui concerne les sorts de haut niveau et les objets magiques pressants, ou siens de bien lire la documentation. Toujours en anglais, ce logiciel n'a malheureusement pas bénéficié d'une amélioration en ce qui concerne le scénario. Si celui-ci est intéressant et assez complexe, il est hélas malraîte et peu réaliste. Il n'est tout aucun compte du nombre de jours passés, et des événements importants ne se déclenchent que si vous effectuez certaines actions, ce qui rend l'ensemble du scénario peu crédible.

PC	
SCENARIO	65%
GRAPHISME	71%
ANIMATION	-
SON	26%
COMMANDE	90%
NIVEAU	B
INTERET	78%

Disponibilité
AM : Septembre
PC : Juin
ST : Non annoncé

PACKAGING : 8/10
DOC : 8/10
SSI

PLOTTING



Dépôts deux mois que nous vous en parlons, vous devriez commencer à connaître le principe du jeu. Pour les retardataires, je recommande !

Si je jouais seul ou à deux, Plotting est un jeu de réflexion dans lequel le but est de ramper le centre détruit par le programme. En fait si l'on élimine les éléments (des petits cercles) formant un plus grand cercle.

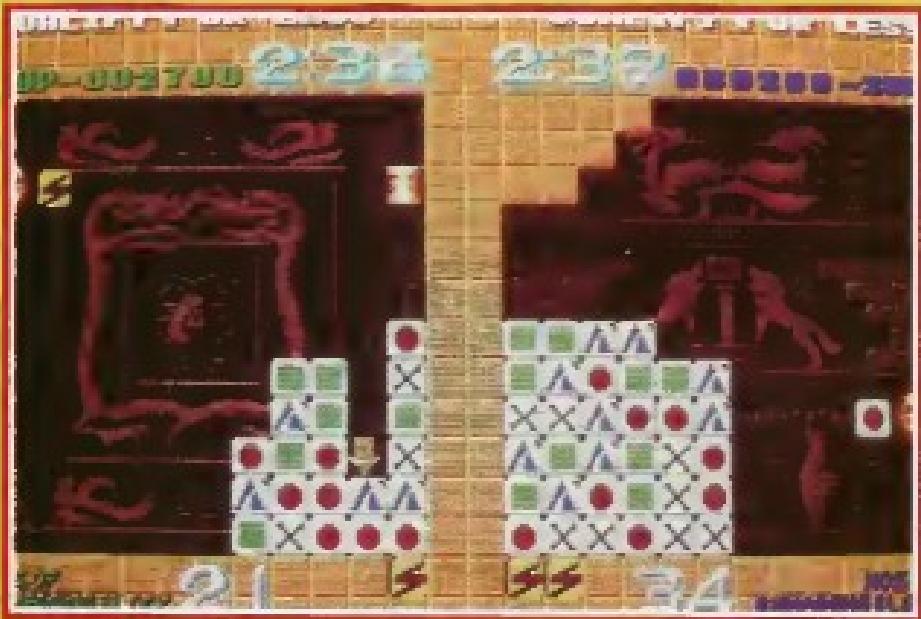
Pour cela, vous disposez d'un petit personnage disposant d'une raquette qu'il peut lancer à tout. Cette dernière peut venir frapper les cercles soit directement, soit avec un rebond en utilisant le rebond du débat et dès qu'elle touche un cercle, clic le détruit !

Mais comme vous l'avez sans doute remarqué, chaque cercle possède un symbole et c'est à cet instant que les choses se compliquent. Avant le premier lancer de la raquette, cette dernière est neutre. Vous pouvez donc choisir d'imposer quel symbole à détruire. Si, par exemple, vous choisissez une ligne comportant deux cercles avec un triangle, ils seront détruits et vous détruirez une raquette marquée

du symbole correct. Et ainsi de suite. Bien évidemment, il faut placer le centre dans le temps imparti.

Si les premiers niveaux sont assez simples, tout se complique très rapidement. Des éléments de cercles des cylindres viennent se positionner de façon à bloquer l'accès de certains cercles. De plus, le nombre de cercles à détruire augmente sensiblement. A noter que tous les 15000 points, vous récupérez une vie supplémentaire. Voilà pour le principe du jeu ! Et ce qui caractérise les options, Plotting intègre un "construction kit", dans lequel tout est pensable, permettant au joueur de créer ses propres défenses. De cette manière, il est possible de se créer ses défenses de "guru" pour, lors du menu principal, choisir de jouer avec la version proposée ou avec ses dérives.

Côté réalisation, Plotting reste très fidèle à l'ancien avec de très bons graphismes et musiques. S'il est déjà gentil de jouer seul, Plotting se révèle curieusement moins en mode deux joueurs. En effet, dès que l'un d'entre eux détruit "n" cercles, le second voit "n+" cercles remplir son cercle, rendant le jeu plus difficile encore. Il s'agit donc d'aller le plus vite possible à posséder absolument !





GEN GAME

GRAPHISME	AM 86%
ANIMATION	AM 81%
SON	AM 81%
INTERET	AM 94%

Disponibilité
AM : Juillet
PG: Non prévu
ST : Juillet

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
OCEAN

PLOTTING INSTRUCTION KIT

STYLICHE

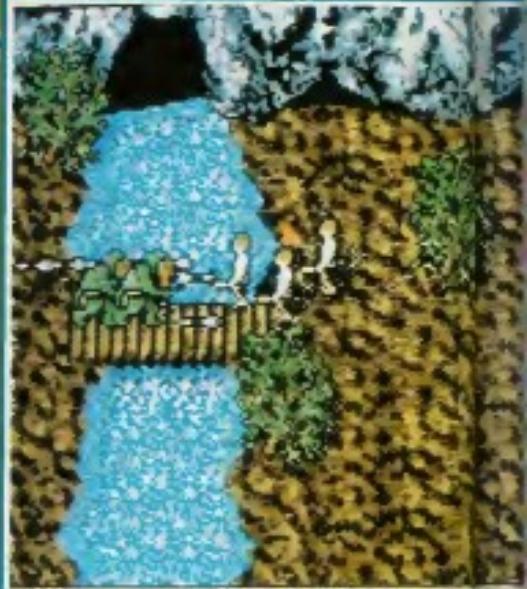
NUMBER OF BLOCKS

PRINTING TILES

BLINDS - SCREENS

 ARCADE / ACTION

BATTLE MASTER



GUERRE



Dans Battlemaster, vous allez découvrir un monde imaginaire, avec une histoire et une mythologie que peut être comparée à celle créée par J. R. R. TOLKIEN, en beaucoup plus simple façon. Quatre races dominent ce monde fantastique, les humains, les elfes, les orcs et les orcs. Chacune de ces races a ses lettres de noblesse, entraînant quelques rivalités, mais la tendance actuelle est à la dépendance. Les côtes se sont densifiées, les îles sont abandonnées, les villes sont devenues des villages et de nombreux monstres hantent le pays. Un prophète déposant l'ambition qu'un héros, venu du sud, rétablisse le rang des quatre peuples, et alors commencerait une ère de prospérité et de paix. Vous devrez donc devenir ce héros, après avoir choisi votre personnage parmi quatre pouvoirs. Vous pourrez prendre un frapper, un clé, un mail ou un arc, magiques, velours,阻挡 au gantier. Suivant votre choix, vous avez des caractéristiques et des armes différentes, et vous allez diriger une troupe allant de 1 à 16 soldats de votre race.

Suivront la mise de votre leader, l'enchaînement des scénarios est suffisant. De même, suivant votre race, vous aurez de plus ou moins bonnes relations avec les autres peuples, ce qui fait que la visite d'une ville brûlée par une troupe de nains est amusante, alors qu'un groupe d'orcs qui reçoit un coup de flèches. Chaque des six cartes (qui sont toutes en trois couleurs) à aider dans un combat (haute ville, château, ville ou île), peut-il partout par quelques monstres (dragons, ogres, etc., plus de 50). Soit vous pourrez acheter troupe, nourriture et objets en tant que guerrier, soit c'est le combat et le pillage par vos troupes. Vous allez



vous ne trouvez pas mal d'armes, armures, costumes sont stupéfiant, améliorant vos caractéristiques ou vous rendant invulnérable à certaines attaques. Vous pouvez aussi trouver des amulettes, des bâtons magiques, de la nourriture, et de l'or que vous pourrez de tout acheter, un système d'inventaire permettant d'utiliser tous ces objets. Attention aux pièges dépendants, car c'est le moyen le plus rapide pour perdre la partie. Le système de jeu est géré par un système d'ordres et l'utilisation du physique. A l'écran toutes vos images sont représentées, un point rouge indiquant votre personnage. Vous pouvez les engager en plusieurs combats, en utilisant, en colonne, en ligne... , chacune ayant son utilité suivant le terrain et les ennemis rencontrés. Vous pouvez posséder un certain charisme, qui fait que vos troupes vont plus de moins loyales et courageuses. Il peut arriver que certains de vos hommes s'enfuient lors d'un combat, ou au contraire se ruent sur les adversaires, aussi vaudra-t-il mieux les rappeler avec soins, pour qu'ils reprennent leur comportement original. Vous devrez peut diriger ses troupes, soit en se mettant au premier rang, soit en restant derrière. En plus, il peut déclencher ce patin vadou, pour aller explorer ou voler une carte. Les graphismes sont très agréables, même si par moment les combats deviennent très confus, et les dégâts sont superbes et variés. L'animation est elle aussi réussie, chaque personnage se déplaçant indépendamment et agissant différemment, ce qui est intéressant, surtout avec le nombre de personnages présents à l'écran par moment; même si alors, l'animation est un peu sauvage. Le fond sonore est assez quelconque, avec les cris des combattants, le cliquetis des épées... La version que nous avons testée n'était pas encore finie, nous pouvons-nous espérer un meilleur environnement sonore et une animation plus lisse. Un jeu d'ordre stratégique très bien réalisé, facile à utiliser et très complet.

	ST
GRAPHISME	85%
ANIMATION	75%
SON	67%
COMMANDÉ	80%
NIVEAU	8
INTERET	85%
Disponibilité	
AM : Juillet	PACKAGING : 9/10
PC: Non annoncé	DOC : 9/10
ST : Juillet	PSS

 REFLEXION

IMPERIUM



Jeu de stratégie intergalactique, Imperium est d'une complexité qui risque d'en rebuter plus d'un. Si tu cours à la tête de l'Empire terrien, vous allez devoir vous montrer à la hauteur. Il faut non seulement favoriser le développement économique de votre empire, mais aussi faire la guerre à un empire hostile et surtout rester populaire aux yeux de vos concitoyens. Tout le jeu est basé sur un système de menus, de sous-menus, tous accessibles par des raccourcis. Vous pouvez ainsi ouvrir jusqu'à sept fenêtres simultanément. En haut de l'écran, 16 icônes vous donnent accès à divers menus, qui eux-mêmes possèdent la plupart du temps des sous-menus. Il y en a un qui donne accès à la carte des galaxies, autre écran essentiel dans le déroulement du jeu, puisqu'il permet de voir les systèmes solaires appartenant à chaque empire. Vous pouvez construire votre flotte et définir vous-même les types de vaisseaux que vous allez construire. De même vous devez former vous-même votre armée, l'entraîner et l'organiser comme bon vous semble. Côté économique, vous devez bien sûr coloniser des planètes pour en extraire diverses matières premières. Vous pouvez fixer vous-même les taxes à l'import et à l'export, et vous avez même la possibilité de mettre en œuvre un embargo sur certaines

planètes. Comme vous le voyez, les possibilités de ce jeu sont assez grandes. Côté technique par contre, c'est vraiment trop sobre, avec en tout et pour tout deux ou trois images et quelques musiques assez bizarres. On s'ennuie rapidement et on se lasse de ce logiciel trop rébarbatif.

	AM	ST
GRAPHISME	-	-
ANIMATION	-	-
SON	70%	70%
COMMANDÉ	77%	77%
NIVEAU	B	B
INTERET	60%	60%
Disponibilité		
AM : Juillet		
PC: Non annoncé		
ST : Juillet		
PACKAGING :	7/10	
DOC :	-/10	
ELECTRONIC ARTS		



The screenshot shows a "PLANET REPORT" window with various statistics and icons. The window has a toolbar at the top with icons for file operations like Open, Save, Print, and Exit. Below the toolbar is a menu bar with "FILE", "EDIT", "VIEW", "SYSTEM", "REPORT", "HELP", and "ABOUT". The main area displays a list of planet-related metrics with corresponding progress bars:

Metric	Value
PLANET	Earth
EMPIRE	Imperial
LEADER	Emperor
SOLAR SYSTEM	Alpha Centauri
STAR TYPE	M3
PLANET TYPE	Inner Planet
ATMOSPHERE	Oxygen / Nitrogen
CONFLICT	None
WEALTH	7404
POPULATION	145M
STABILITY	175
DEFENCES	110
GARRISON	0
SHIP POOL SIZE	2
ANTENNA	0
TECHNOLOGY LEVEL	10
MATERIAL INFRASTRUCTURE	100%
MORAL INFRASTRUCTURE	100%
YEARLY NOSTRUM GROWTH	0%
DISTORTION	0%

At the bottom right of the window are buttons for "DECOLONISE" and "CLOSE".

Une joie d'être
naturelle qui répond
dynamiquement à tous les
mouvements de
l'astriction du joueur
permet de vivre toute
la passion d'un match
de football. Un contrôle
de balle réaliste, un
déplacement de l'équipe
géré par l'ordinateur et
une vision du jeu
environnemental font le jeu
de football le plus complet
jamais réalisé.

DEFIEZ LES MEILLEURES QUIPES DU MONDE!

Choisissez vos adversaires
parmi les 24 équipes
qualifiées à la Coupe du
monde - chacune à son
votre style de jeu, ses
propres forces... et ses stors
faiblesses éblouies par l'action
l'orange, la fluidité de
animation, les réactions
immédiates de vos partenaires
et la facilité d'utilisation du
système de gestion des tactiques
et icones.
Le jeu a été adapté par tous les
auteurs de football, ceux qui
vont jouer au football plus tard
que de se battre avec leur joystick
ans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL.

vous faites le jeu!

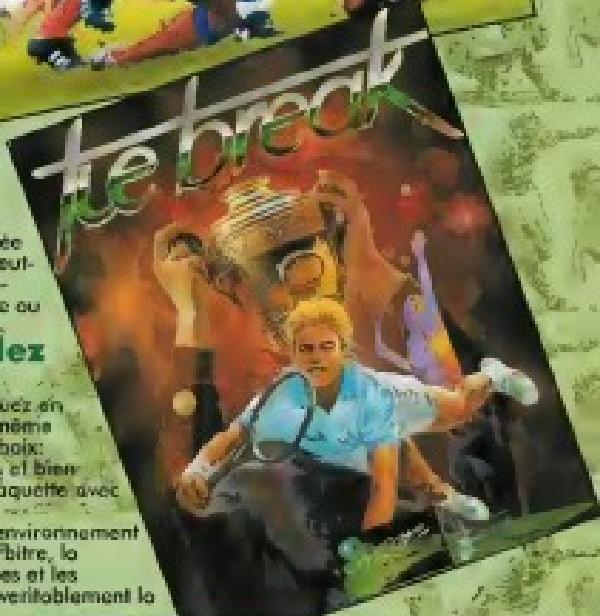
Une balle lancée en fond de cours, une montée
au filet et une volée gagnante! Vous avez peut-être
gagné ce match, mais c'était sur gazons
soulez-vous jouer aussi bien sur terre battue ou
en intérieur?

avec TIE-BREAK vous allez très vite le découvrir!

Tes options du jeu ne s'arrêtent pas là: jouez en
simple ou en double (jusqu'à 4 joueurs en même
temps) dans les tournois majeurs de votre choix:
Roland-Garros, Wimbledon, la Coupe Davis, et bien
d'autres. Vous pouvez même choisir votre raquette avec
sa victoire prévisible dans les cartes!
Les coups de tennis sont possibles et l'environnement
croque-inclus l'affichage des scores, le juge-arbitre, la
respiration des juges, les importations des belles et les
applaudissements du public. TIE-BREAK est véritablement la
meilleure simulation de tennis
sur tous les micros...

Amstrad
Atari ST Amiga

adidas CHAMPIONSHIP FOOTBALL



ocean

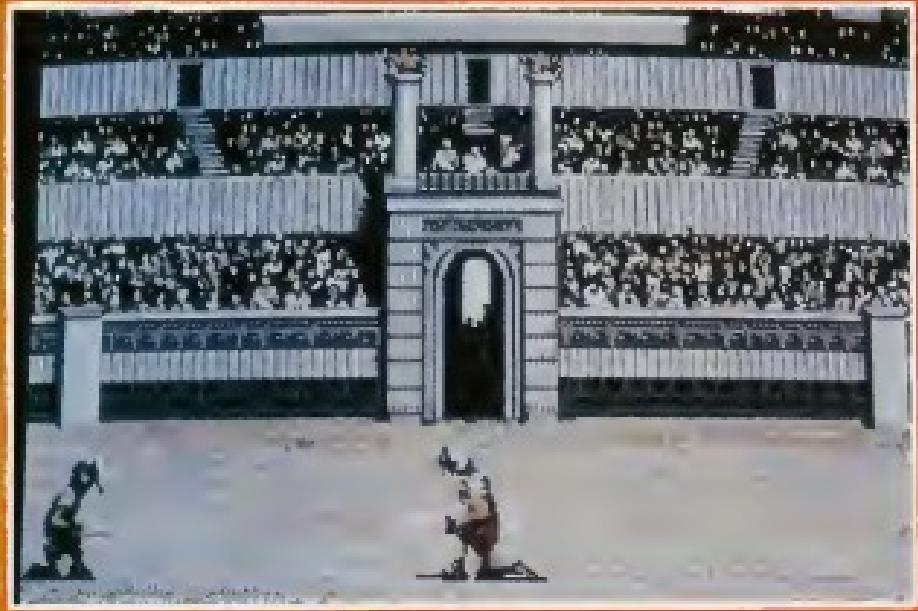
ZAC DE MOUSEQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

CENTURION: DEFENDER OF ROME



Centurions, présentez en préviews depuis deux mois derniers, vient d'arriver sur PC et il faut reconnaître que la version finale nous a absolument pas déçu. Jeux de stratégie guerrière, ce logiciel possède non seulement de superbes graphismes, mais ce plus le système de jeu et des scénarios d'arcadienement un peu envoûtant. Au début du jeu, vous commandez une légion à Rome. Votre but est bien sûr de conquérir d'autres pays et de former un véritable empire. Ceci n'est pas vraiment évident, du fait des armées adverses mais aussi des problèmes politiques et sociaux. Chaque pays (une trentaine en tout) possède ses propres troupes, un leader, et un certain degré de richesse. Lorsque vous déplacez une de vos légions sur un territoire ennemi, les négociations commencent; la plupart du temps, elles aboutissent à une bataille, mais parfois, vous pourrez signer des alliances. Enfin, le déroulement de ces discussions dépend essentiellement de votre sang et de la réputation de Rome. Le combat se passe un peu comme dans *Battlefield Of The Crown et Roman War*. Vos troupes sont représentées par des fantassins, des cavaliers (et même des éléphants pour les cirrhéniques), et elles ferment des rangs. Selon ses caractéristiques, votre leader

peut donner des ordres à des troupes plus ou moins disciplinées, suivant la portée de sa voix. De même, en fonction de son charisme, vos troupes se battent jusqu'à la mort ou s'enfuient à la première catastrophe, selon leur moral. Vous devez choisir au début du combat la formule qu'utiliserez votre armée (flotte, en l'île, avec droite renforcée,



etc) et surtout la tactique d'attaque frontale, défensive, pour gérer le combat, déborder l'ennemi...). Quel qu'il en soit, vous pourrez à tout moment déplacer votre chef et les unités pour modifier le schéma tactique prévu au début de bataille. En cas de victoire, la province vient grossir votre empire. Vous pouvez alors lever de nouvelles troupes et lever les empêches. L'argent collecté sera utilisé pour créer de nouvelles légions ou les renforcer, régénérer des combats de gladiateurs ou des corps de chars, construire des fortins. En effet, assez rapidement, il va falloir protéger aussi la population des mœurs et affirmer les redoutables habiletés gladiatoires, carthaginoises et romaines. Vous dirigez alors le destin du commandant, et vous attaquez le vainqueur initial adverse. Le combat se déroule à coups de lances gladiées ou de voiles de flèches, en épargnant les troupes civiques, puis d'un assaut, et aboutit à la totale destruction (ou à la fuite) d'un des deux camps. Pour organiser un combat de gladiateurs, vous devez dans un premier temps construire un stade. Ensuite, après avoir choisi les deux combattants, le duel commence. Vous en dirigez un lors d'une petite scène d'arènes à la Barbarian (en beaucoup plus simple). De même, pour faire une course de chars, vous choisiriez le type de chariot à conduire (jeudi, vendredi, moyen), sa puissance grâce à leurs qualités et à leurs débats respectifs. Il s'agit dans un premier temps de contrôler vos combattants, ceux-ci engager des discussions, et d'ajouter pour améliorer votre réputation. En effet, suivant votre sexe (mâle, veillante, peu de cirque), les habitants des provinces vous estimeront plus ou moins, et en cas de renforcement de votre partie jusqu'à sa pleine force. Ainsi simple d'utilisation, ce jeu est accessible à un très large public. Des options permettent de faire varier le niveau de jeu, de sélectionner plusieurs parties. Les vues joueurs de vergence changent de rapidement le filer, mais il n'en est pas moins très intéressant selon moi. Les graphismes sont

assez bons, avec quelques dessins bien bien fait. De nombreuses illustrations et scènes d'action y ajoutent beaucoup d'intérêt. La qualité de jeu est facile et pratique, utilisant essentiellement la souris.



The assault of Gaul is over, the army is strong and the soldiers are ready for their fierce courage.

Barbarians, the leader of Gaul offers a greeting.

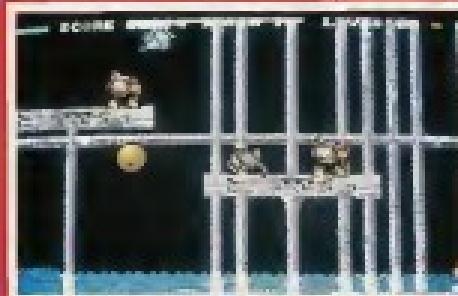


PC	
GRAPHISME	83%
ANIMATION	77%
SON	64%
COMMANDÉ	91%
NIVEAU	C
INTERET	89%
Disponibilité	
AM : Non prévu	
PC : Juillet	
ST : Non prévu	
PACKAGING :	8/10
DOC :	8/10
ELECTRONIC ARTS	

FLOOD



Après le succès retentissant de Populus, tout le monde attendait le nouveau logiciel de l'équipe Bullfrog. Et même si Flood tranche radicalement sur ce dernier, il faut avouer que nous ne sommes pas déçus ! Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu de plateaux dans lequel le joueur doit mener Quiffy, le roi du personnage, à travers 42 (oh oui !) niveaux se décomposant de la façon suivante : 36 avec des "terrains" et 6 légèrement plus durs. Au départ, Quiffy et ses pairs vivent paisiblement dans des cavernes souterraines, s'alimentant des déchets laissés par une autre civilisation. Malheureusement, ce territoire lui envahie par de vilaines créatures, tentant comme de Quiffy qui leur déclarent la guerre. De cette lutte sans merci, Quiffy est maintenant le seul survivant. Il connaît si cela ne suffisait pas, voilà que les éléments se ligent contre Quiffy, déversant d'énormes quantités d'eau dans ces cavernes. C'est derrière malicieuse obligation qu'il faut le quitter son territoire et il remonte vers la surface.



Bien sûr, comme tous les jeux de plateaux, Flood comporte de nombreux puzzles avec des niveaux de plus en plus difficiles. N'allez pas croire pour autant qu'il s'agit d'un logiciel classique. En effet, dès la première partie, on ressent la griffe Bullfrog. Flood est d'une richesse incroyable, bordé d'idées et surtout d'une jouabilité exemplaire. Au début de chaque niveau, vous commencez sous la molle étoffe, il s'agit en premier lieu de trouver une arme, celles-ci étant pratiquement différentes à chaque fois (dans les quatre premiers niveaux en tout cas). Par exemple, lors du premier niveau, Quiffy ramasse des grenades, dans le deuxième des billes de dynamite, dans le troisième un boomerang, un lance-flammes dans le quatrième... Attention, toutes ces armes ne s'utilisent pas de la même façon. En effet, si le lance de boomerang ne comporte aucun risque pour Quiffy, il en est autrement pour les grenades ou la dynamite. Ces dernières explosent sur une superficie assez étendue, il s'agit d'éviter l'onde de choc. Dans un rappel à l'an passé, n'oubliez pas que Quiffy a besoin de se nourrir et avant d'accéder au niveau suivant, par l'intermédiaire d'un téléporteur, il vous faudra ramasser toutes les petites pommes à l'écran. D'ailleurs un complément vous indique le nombre de pommes restantes à collecter. Autre difficulté, certaines parties de niveau ne sont pas accessibles directement. Encore une fois, des téléporteurs sont présents et vous permettent d'atteindre ces zones. Mais ce n'est pas tout, le jeu recèle de nombreuses autres surprises.



Par exemple, au cinquième niveau vous devez impérativement vous munir de ballons gonflables et déclencher par la même occasion une batterie de missiles, mais il s'agit d'un mal nécessaire. Une fois votre compteuse à zéro, n'hésitez pas à vous jeter dans le vide afin de trouver la sortie, invisible sans ce stratagème. Les ballons vous permettent de flotter dans les airs. Sachez que dans chaque tableau, vous avez la possibilité d'obtenir un mot de passe. Pour cela il suffit de ramasser les points d'interrogation ! Et si vous ne les trouvez pas, essayez de basculer certains leviers, peut-être apparaîtront-ils ?

En ce qui concerne les ennemis, ils ont tous des caractéristiques particulières, nécessitant un long apprenafissage (ou une prolonction démesurée) pour connaître leurs points faibles et les utiliser contre eux. Mais le plus coriace est sans aucun doute le fantôme, apparaissant après quelques secondes de jeu et réalisant en tout point votre paroxysme.

Comme il va plus vite, il a 16 feux de vous rattraper. Enfin, dernière éprouve : l'eau. En effet, excepté dans certains niveaux, l'eau se mettra à monter graduellement, obligeant Quiffy à faire vite, très vite (en cas de période prolongée d'apnée, il verrra sa vie décliner rapidement). Pour échapper à toutes ses embûches, les auteurs ont doté Quiffy d'une particularité assez intéressante : il a la possibilité de se déplacer sur n'importe quel côté du décor (au plafond ou sur les murs par exemple) sans si ceci-ci est composé d'eau ou de feu. Cette option ouvre de larges horizons à Quiffy, à vous d'en tirer parti !

Sur le plan de la réalisation, Flood est superbé ! De somptueux graphismes (même si les sprites sont petits), une bonne animation et d'excellents effets sonores viennent saupoudrer le jeu. Un logiciel passionnant à posséder absolument !



AM

GRAPHISME

89%

ANIMATION

86%

SON

87%

INTERET

95%

Disponibilité

AM : Juillet
PC : Non annoncé
ST : Juillet

PACKAGING : -/10

DOC : -/10

ELECTRONIC ARTS

PGA GOLF

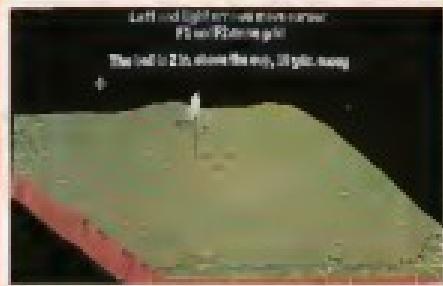


Les jeux de golf, ou tout du moins ceux qui s'inscrivent à ce sport, commencent sans doute dès ce nom, association des golfeurs professionnels. Vous allez dans un jeu pourra affronter divers champions, une感受到 sur quatre parcours de 18 trous. D'autres parcours sont prévus dans un avenir proche. Le jeu commence par une vente dans un magasin, dans lequel vous pouvez d'une part acheter vos clubs et d'autre part sélectionner divers menus. Vous pouvez choisir de vous entraîner, de participer à un tournoi, le nombre de joueurs (de 1 à 4). La vue est assez classique, la partie étant vue de derrière. En cliquant sur le bouton droit et en bougeant la souris, vous déplacez le viseur. En cliquant sur le bouton gauche, le joueur commence son geste, et en réglant la puissance du coup en cliquant à droite, il faut cliquer sur l'ordinateur pour mettre des effets à gauche ou à droite, en sachant alors que le vent peut très bien dévier votre balle. L'animateur choisit automatiquement le club le plus approprié pour le trou actuel. Assez classique jusqu'ici, ce jeu se distingue particulièrement lorsque vous arrivez sur le Green. Une vue en 3D permet alors de visionner les trous et les bosses du terrain, et vous pouvez même faire pivoter cette vue pour avoir une meilleure vision des environs du trou. De même, au Début de chaque trou, un mouvement de caméra plongeant permet de survoler le parcours. Il est bien sûr possible d'avoir une vue d'hélicoptère du parcours pour repérer la fôret, les bunkers, les plans d'eau et les arbres. Au début de votre coup, vous voyez dans partie la balle, puis la vue passe à l'ordre approprié où elle va atterrir, et vous la voyez alors arriver. Graphiquement c'est assez joli, surtout pour ce qui est de l'anamorphose. Quelques options intéressantes ont été incluses, comme le tableau qui permet de voir un coup et de l'analyser. Une autre option permet de reposer un coup. Trois coups particuliers sont possibles, pour les cas où vous êtes coincé ou dans le rough. Très bien fait et très complet, ce jeu de golf est intéressant, surtout lorsque vous jouez à plusieurs.



L'effet light en un clic sur le Fairway Blower

The ball is 20 mètres away, 10 g/m² wind



Hole #10 Fairway
Stroke 1 E
Distance 252 m



GRAPHISME

PC

75%

ANIMATION



87%

SON

30%

INTERET

87%

Disponibilité
AM : Non annoncé
PC : Juillet
ST : Non annoncé

PACKAGING : 8/10
DOC : 8/10
ELECTRONIC ARTS

TESTS PC ENGINE

MANIAC PRO-WRESTLING 3



Dernière cartouche de catch sur la PC Engine, Mania Pro Wrestling est plus une simulation qu'un jeu d'arcade. En effet, ici le manot ne sert qu'à déplacer le catcheur et à sélectionner la prise que vous allez faire à votre adversaire. Une fois le « coup choisi » (dans un menu en japonais), une image apparaît représentant les deux adversaires dans une position donnée et un curseur l'énergie des deux personnages. Vous n'intervenez qu'en appuyant sur les boutons de lutte, si toutefois ces derniers techniques naissent de la langue japonaise. Un atout donc, et mon plus grand regret est que même pas les lutteurs exécuter les prises que nous

INTERET : 25%



ARM 040/040 LRG 040/040

6- RUE D'AGUESSEAU - 75116 PARIS

Hazardous area

MÉTRO : JEAN-JAURES A BOULOGNE
TÉL. : 46 25 39 83

TIGER HELI
CYBER CORE
PRO WRESTLING

295 F

NEO - GEO 3 990 F

AFTER BURNER
DARWIN 4081

295 F

PROCHAISSEMENT PC ENGINE PORTABLE

HAZARDOUS AREA SERA FERME DU 6 AU 27 AOUT

POUR TOUTE COMMANDE, COCHEZ LES CASES CORRESPONDANT A VOTRE CHOIX
PRIX DE POINT : JEU 20 F CONTRE REINB : 60 F CONSOLE 100 F TOTAL

NCM:
ADRESSE

第4講第5-6課(1-2)

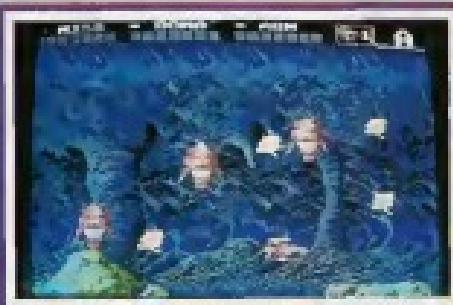
Digitized by srujanika@gmail.com

SUPER DARIUS



Ce mois-ci n'est pas très chargé en nouveautés pour les Neo. Mais en voilà une tout de même. Ce jeu est un nouveau clone des jeux du genre R-Type ou autres shoot'em up. Les décors sont assez beaux, et la musique de toute beauté gallope au son du laser (à nous disponible après CD Rom). Le jeu est très difficile et je m'en réussis à passer le premier niveau qu'en positionnant mon Xel pro en tir automatique rapide afin de me concentrer uniquement sur le pilotage du vaisseau. Le monstre final n'a apparemment que peu de résistance, mais après, le deuxième niveau commence très fort avec des ennemis qui débarquent à être touchés plusieurs fois avant de disparaître. Dans l'ensemble, un jeu de tir classique un peu trop dur à mon goût!

INTERET: 75%



L'ETE SERA NEC!!

GRAND CONCOURS
GAGNEZ UNE
SUPER GRAFX
PAR SEMAINE
EN JOUANT CHEZ
VOTRE REVENDEUR!
DU 1ER JUILLET AU 26 AOUT



SUPER GRAFX
1490 Pts TTC*

CD ROM 2
3990 Pts TTC*

CORI GRAFX
1490 Pts TTC*



BULLETIN DE PARTICIPATION
DISPONIBLE CHEZ TOUS LES
REVENDEURS DE LA GAMME NEC
POUR CONNAITRE LE MAGASIN
LE PLUS PROXIME DE CHEZ
VOUS CONTACTEZ NOTRE
HOT LINE SODIPENG
AU 99.08.89.77



*Prix publics conseillés



Distributeur: SODIPENG SARL

CORI GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

Revendeur: contactez le 99.08.89.41

GRAND CONCOURS SODIPENG

**Gagnez deux
Coregrafx!**



**Vous êtes las de votre micro? Vous rêvez
d'une console? Ne cherchez plus!**

Chaque mois Génération 4 et Sodipeng, l'importateur officiel des consoles Nec en France, vous offrent deux superbes CoreGrafx (la PC Engine new-look), la console du moment! Pour participer, rien de plus simple, il suffit de vous connecter sur le 36.15 Gen4 et de taper *Nec sur le menu général.

Pour vous donner un petit aperçu de ce qui vous attend, nous vous présentons une photo de la console ainsi que de quelques jeux disponibles actuellement sur le marché.



LE BIDOUILLEUR MALADE

LES ATATTRUCS

HINJA SPIRIT

Vous en avez marre de vous faire chicaner par tous les ennemis rôdant dans ce jeu? Vengeance! Toubab vous explique comment détruire tout ce qui se trouve à l'écran à n'importe quel moment, et ce d'un seul coup d'épée. Cherchez donc la séquence 4A 79 00 01 81 70 et remplacez-la par 80 00 01 31 70. D'autre part, Shinkai nous commente le fait suivant: "appuyez sur CONTROL et F3 en même temps pour avoir des vies infinies aussi". C'est toujours bon à savoir.

GHOSTISH GOBLINS

On retrouve Toubab pour les vies infinies, on prend son Discpac, on cherche la séquence 53 30 00 00 67 00 01 C2, et on remplace 53 30 par 60 08.

COLORADO

Toubab vous explique gentiment comment recharger au maximum votre énergie en utilisant le fichier de sauvegarde: éditez SOS.FIC, et mettez 99 à l'offset 0001.

DRAGONS LAIR

Cherchez 53 79 00 EE et remplacez 80 02 45 42. C'est Toubab qui vous le dit, vous ne discutez pas ou c'est deux balles. C'est le grand retour de LIONEL DUMONT, que Toubab salue. Il envoie aussi un brevet à WATSON STIMAC, ZINC, MANDIUX, ATAVIK, PHANTOMIE, ZAPPY sont-ils petits ou gros? Je ne sais pas, mais Toubab les salue, en tout cas.

STARBLADE

C'est encore Toubab qui vous offre de l'énergie illimitée pour ce jeu de Samuraï: saisissez-vous de votre Discpac, éditez le fichier PWR, et inscrivez 6E à l'offset 366.

SIM CITY

Si vous êtes la gêne de personnes à qui il manque toujours plein d'argent dans Sim City, vous allez adorer cet Attract de Demain 1982: notez votre capital avant de sauver, éditez le fichier de sauvegarde à l'aide de Discpac, et allez à l'offset 300200. Vous renouerez la somme que vous avez notez, sous forme hexadécimal. Remplacez-la par FFFF ou par RFFFFF, et vous pourrez construire plein d'infrastructures!

KLAX

Anouch vous fait savoir que Engle a dit: "Appuyez sur la touche A pendant le jeu pour aller au 100ème niveau".

BUBBLE BOBBLE 2

Dizzy de TOOLS avec Snake et ZAE, et en profite pour vous proposer un truc pour Bubble Bobble 2. Si vous avez un éditeur de secteurs (Discpac étant le meilleur), éditez le disk 1 et cherchez la séquence 87 00 00 38 8B 00 00 34. Si vous êtes normalement connecté, elle doit se trouver sur la piste 50, secteur 8 (je disais 178). Remplacez-la par 31 7C 00 02 00 8E 4E 71 Si vous n'avez toujours pas Discpac (ou nécessairement Multitool ou DiscDoctor), vous devrez au moins avoir un GMA Basic. Ce listing est fait pour vous:

remplacez 100000

but=multiloc(512)

DISPO: "Intrude Rainbow Island disk 1 au h:" ; 80 si=>80000 (8, 1000), L:0, 0, 6, 20, 0, 1)

et F1-O-O

SHINT "École de lecture!"

EDD

EDDFP

ED "INTELLIGENT INSTITUTE" / "STANLEY"

EDD

EDDDP

EDDDE butch=178, unshift=000000

EDDDE butch=000, unshift=1

EDDDE 200008 (8, 1000), L:0, 0, 6, 20, 0, 1)

Les listing, ça me rappelle le bon vieux temps de GL, que je suis au passage.

ROTOX

Anouch vous demande plein de choses. D'abord, si vous avez des T-Shirts (vieux et propres) à la casse, il est preneur. Il faut les coller, pourra qu'il y ait un rapport avec la morte. Essaie, il vous demande de chercher la chaîne 53 79 00 02 28 FA 38 FC pour remplacer 53 79 par 80 04. C'est juste pour avoir des vies infinies, ne pasquer pas. Puis cherchez la séquence 53 79 00 02 28 FC 80 10 pour remplacer 53 79 par 80 22. C'est seulement pour les vies infinies, rassurez-vous. Enfin, cherchez la chaîne 53 79 00 02 27 00 4C DF et transformez le 53 79 en 80 44. C'est uniquement pour l'énergie infinie, il ne faut pas obéir comme ça!

DEFENDER OF THE EARTH

Avez des vies infinies, c'est top! Il suffit d'avoir la cléquette du jeu, Discpac et Anouch sous la main. Vous lancez la cléquette, vous mettez la première et vous passez tellement au troisième. Normalement, vous devrez l'entendre vous dire "Cherche la séquence 53 79 00 00 A6 EE 67 02 6A 00 et remplace 53 79 par 80 10. Puis cherchez 53 79 00 00 A6 EE 67 02 6A 00 et remplace 53 79 par 80 02". Mais si vous entendez "bip bip bip", c'est qu'il vous parle la bouche grise et ce n'est pas ça. C'est normal, Anouch est un grand fan de hard, et c'est bien contre, ces gens-là sont des savages.

FIRE AND BRIMSTONE

Il a beau être un heros spéculo-mathos, Anouch ne crache pas sur les soins mondiens, il pense même à t'y faire nettoyer! Il enfile son habit du dimanche et discute avec certains éditeurs. C'est comme ça qu'il va s'énergie infinie dans Fire & Brimstone, un éditeur a dit "Cherche la séquence 83 00 5D 7C et remplace 83 00 par 4E 71. Ensuite, tu cherches 87 04 6A 00 00 A6 et tu remplaces 67 04 6A par 4E 71 60. Enfin, tu cherches 63 0A 5D 7C et tu remplaces 63 0A par 4E 71". Malheureusement, quand il sort de la toilette, il retrouve sa Poraché (tous les huitres ont une Poraché) pantouflante, deux nappes ont dessiné des lègumes partout. Il note ce qu'il est écrit, tant qu'à faire, "Hey, man, yo, cherchez 4A 2D 01 D8 07 08 01 00 et remplace 87 06 par 4E 71. Ensuite, tu cherches 4A 8D 02 06 07 08 3B 7C et tu remplaces tout cela 67 06 par 4E 71". C'est le plan 'choix des niveaux', yo!

ATOMIX

Toubab, lui, n'aime que ses éducas, et je le comprends. Si vous souhaitez recommencer le tableau où vous avez échoué, voici que vous allez faire: cherchez D4 BC 66 08 27 10, et remplacez 27 par 00. Remplacez 93 B9 00 04 2F 00 par 4E 71 AE 71 4E 71. Cherchez D0 BG 00 00 27 10 pour remplacer 27 par 00. Enfin, remplacez 93 B9 00 04 2F 04 par 4E 71 AE 71 AE 71. Merci Toubab, et bonnes vacances!

CONCOURS

Vous avez été 75 à participer au concours que nous proposions en collaboration avec Audio Rétrovisor pour tester la rétromobilité en France. Il a fallu vous débrouiller, et ce fut très dur, surtout sur ST où plusieurs personnes ont fait un travail remarquable.

Rappelons l'objet de ce concours : vous avez 3 mois pour réaliser une vidéo ayant pour thème le ST 16 GENA, le "voiture" amovible de Génération 4. Vous avez pu utiliser toutes les éléments nécessaires que donnent Générations 4 ou un jeu de votre choix, limité aux quelques éléments qui sont valides.

Nous avons reçus des propositions venant de Belgique, du Luxembourg, mais également de l'étranger, mais bien entendu, la majorité des films nous ont été envoyés en France.

Le niveau technique de certains films nous a également surpris, mais il faut préciser que les films ST doivent naturellement plus impressionner que ceux sur Amiga, intégrer toute une complexité mécanique des machines. Je mets, nous faisons à chaque préjudice gracieux, à qui nous permettons un peu moins face le malice.

LES VAINQUEURS

Le gagnant sur ST est un garage fermé symétrique, qui a tout un éclairage très intéressant, grâce à deux néons bleus, un... Alain Four, à bas, tout bleu, très bien symétriquement conçu. Il est au niveau d'écarts, de roulis, avec un aileron, vitres, roues, la musique, et une superbe déformation de système. Chapeau !

Nous avons aussi choisi un autre... Alain Four, très bon volet multiforme. Elle intègre la "déformation classique". Les phénomènes de la "piste" sont très bien gérés (évitement), Amgum (un peu moins), ATM (graphismes, chapeau), Naco (caméra). Thèmes intéressants, mais bien certainement pas au niveau précédent, mais en plus de ça, vraiment pas de place de tortiller que. Sincères-les.

Sur Amiga, nous avons largement donné de très bonnes films, dont 3 vraiment en tête. Nous n'avons malheureusement pas réussi à en intégrer tous, ayant quantité pour la sélection, celle des... 20... regretté.

Et dans 10 minutes, le sélectionné préféré, un programme dont notre jury trouve une mise par au fin extrêmement impressionnant. Tous les éléments sont en version Amiga, avec une très belle, de la 3D magnifique, des bulles, des sons, des nombreux petits détails, des graphismes, les effets de mises...

Félicitations à Christian et Michel Viole, le film leur mérite leur Amazones !



DEMOS GEN4



Nous, un team avec plusieurs de soi-mêmes, et la troisième partie est autre chose.

Demos, 100% programmés par nous.



Nous, écrivons du moins (nous F1, F2, F3), un peu plus que ça.



Les gagnants de l'Archimedes 98 seront installés au cours de trois mois de téléchargement, et nous réaliserons une compilation qui sera mise en vente à la fin des deux dernières semaines de la compétition à la remise pour un prix dérisoire de 10 euros (moins les frais d'envoi) pour le bénéfice des deux gagnants précités, avant la remise.



Nous, un seul mot : n'allez pas tout détruire, et nous sommes là même si vous.

Les meilleures 10 équipes seront installées au cours de trois mois de téléchargement, et nous réaliserons une compilation qui sera mise en vente à la fin des deux dernières semaines de la compétition à la remise pour un prix dérisoire de 10 euros (moins les frais d'envoi) pour le bénéfice des deux gagnants précités, avant la remise.

Encore une fois, nos gagnants, nous assurerons que tous les gagnants, amis ou non et quels que soient leurs titres dans ce domaine, obtiennent leur récompense.

A bientôt, à tout vite!

Un grand merci à Warming sign, Future Gang, Future Metal, S'Chen, Icarus, G.C. Lure, ST Max, The Masters, USA, THW, TCH, The Computer Kids, Graphtech, The Cool, K2, K2 Team, H2S, The Sparks (Fury), Iron, Chiquet, Zouk, H2M, ST Swift, Vaya Shev, Calmtron, Curtis, Des & Peau, S'more, Ziggy Stardust, Hazebeam, Fluffy, The Hazebeams, F'ace, JCP, Margat, Z-Akuma, A.Morinot, Alan Red, Moi, Vizion, Gaijin, Web City, Nemesis, A2C, F'ace, S'Cou, C'urk, Unite, G'Monster, Timekiller (ST), Furo, Choc Chipper, Goss, Shredder, Kira, S'Intag, Software, New Orleans, DUT, Syn4, T. S'wym, Lemuria, Nasty Devils, Glymmen, S'Metal, G'Valkin, MC2, S'Banana & Co, Vayla, R'ev, T'Carmina, P'Couton, A'leme, V'S Leader, Twinkie, V'gant, Winter, S'Graffiti, Sun Connection, Towse, S'The Team, Thunderous, Future Metal, S'Darkness, S'WA, Im'jazz, Rockin, La'rock (L'Rock), J'rock, F'ace, F'Monster, S'HeavyMetal, P'etit Robot, (Amun).

ASHIV

L'importateur exclusif de l'Archimedes en France, offre à chacun des deux gagnants un A3000 accompagné de son moniteur multieschro.

HUMAN TECHNOLOGIES

Le groupe TRIB recevra un Vidi-ST, alors que Ziggy Stardust, Frédéric Adam recevra un Vidi-Amiga, et de autres participants sur ST recevront un ZZ-Rough, des lots offerts par HUMAN TECHNOLOGIES, que nous remercions.

AROBAGE

Un bon programmeur ne peut pas bien programmer sans son A-Débg. Arobage offre cinq A-Débg à cinq programmeurs méritants, merci AROBAGE!

Enfin, un écran en 3D très facile à lire, très rapide et parfaitement fonctionnant. Nous avons été très contents de voir que la graphique était vraiment au top.



Un jeu de plateforme qui évoque la chanson de Tiers, qui joue un rôle ST offert par Human Techno-lyrics. Un niveau de jeu unique dans lequel il faut faire progresser, et ne comprendre que son magnifique soundtrack.



Un jeu de tir 3D de Ziggy montant vers un vaisseau.



Un jeu de tir 3D de la série du The Hamster, qui mettent en valeur des musiques de qualité et qui se démarquent par leur originalité. Un jeu de tir à la fois amusant et passionnant.



Un jeu de tir 3D de la série du jeu TEC-MATE qui, comme les 7 derniers, est fait pour être envoyé dans les premières semaines de l'année.



Un jeu de tir 3D de la série de jeu de plateforme.



Un jeu de plateforme qui évoque la chanson de Tiers, qui joue un rôle ST offert par Human Techno-lyrics. Un niveau de jeu unique dans lequel il faut faire progresser, et ne comprendre que son magnifique soundtrack.



Un jeu de tir 3D de la série du jeu de Shoot'em Up The Beast of Games, qui mettent en valeur des musiques de qualité et qui se démarquent par leur originalité. Un jeu de tir à la fois amusant et passionnant.



Un jeu de tir 3D de la série du jeu de Shoot'em Up The Beast of Games, qui mettent en valeur des musiques de qualité et qui se démarquent par leur originalité. Un jeu de tir à la fois amusant et passionnant.



Un jeu de tir 3D de la série du jeu de Shoot'em Up The Beast of Games, qui mettent en valeur des musiques de qualité et qui se démarquent par leur originalité. Un jeu de tir à la fois amusant et passionnant.



Un jeu de tir 3D de la série du jeu de Shoot'em Up The Beast of Games, qui mettent en valeur des musiques de qualité et qui se démarquent par leur originalité. Un jeu de tir à la fois amusant et passionnant.



Et pour aller encore plus loin dans l'Azim, je vous ai également téléchargé JET, un jeu bien mérité un VVV-Azim!



Une petite surprise de la 3615, ce jeu est un MGS W aux Azim, qui dure plus de 2 minutes. Vous ne le jouez pas sur une console, mais en y jouant, ça change de tout!



Encore une démo de l'Azim, IMAGIC, qui joue les économies avec les textures, mais qui fait tout de même très plaisir à regarder.



La dernière édition d'Azim, V 1.0, lorsque tout le monde était à la folie.



Un peu de Tanguy, souvent dans les combinaisons avec un jeu d'Azim, mais aussi avec d'autres jeux comme les dernières démos d'Azim (à voir dans la section démo).



La 3615 de Génia, qui fait à chaque démo une petite surprise.



Une autre démo de cette époque, où l'on peut voir les deux dernières démos.



La dernière édition de MGS, Eureka, et Tagamotan.



La dernière et la meilleure démo par l'Azim.

NOTA BENE

Certaines démos n'ont pas pu être photographiées, leurs auteurs ayant oublié de prévoir une option de capture d'écran. Dommage, il en manque de très très belles!

Disney

tha pouvait se dire qu'un jour ou l'autre, le géant de disques va être obligé de tourner vers la micro-informatique. Après la Lucasfilm, The Walt Disney Company est la seconde compagnie spécialisée dans le Jeu Art qui se lance dans notre milieu. Voilà qui constitue une nouvelle fois l'île que les jeux de France seront à base d'images de films...

Annoncé au CES de Chicago, le 2 juillet 1990, la collection de Disney Software n'est pas encore disponible, surtout que les compagnies à la tête de ce logiciel sont frangées ! Eh oui, c'est Nathan Software et Ttisus qui se sont associées avec la Walt Disney Company pour lancer ce label, et ils en sont aussi distributeurs exclusifs pour l'Europe ! Les produits de Disney Software suivront trois axes principaux.

LES JEUX

Nous avons donc à disposition des films Disney, ainsi que des jeux originaux utilisant les personnages Disney. Le premier titre, et non des moindres, est *Dick Tracy*, basé sur le film du même nom. *Dick Tracy*, c'est l'un des meilleurs de l'été aux Etats-Unis, et il en sera de même en France, à la rentrée. *Prodac*, réalisé et joué par Warren Beatty, c'est une histoire policière basée sur une bande dessinée animée des années 30. Basée de s'expliquer, ce comédie très bien le film sans constituer la bande dessinée. Le plus lou, c'est que l'on trouve également dans le distribution Madonna, Al Pacino, Dennis Hopper, et bien d'autres vedettes, parfaites catches, durant les passages des "meilleurs" ! C'est un film étrange, dans lequel on reconnaît que l'ordre, de manière à rappeler les lois de la société鼠onnante. Aussi, tous les images sont les mêmes, etc., ce qui est visuellement surprenant !

Deux jeux basés sur *Dick Tracy* devraient être édités : un jeu d'aventure pur, réalisé par Ttisus, et un jeu d'aventure/animé, édité par l'équipe des programmeurs de Walt Disney aux Etats-Unis. Les deux vont seront disponibles pour Amiga, PC et ST, aux alentours d'octobre, date à laquelle sort le film en France.

Quoi qu'il en soit, comptez sur nous pour vous repartir dès que possible du film et des jeux.

Prévu pour novembre, *Darkstalkers: The Quest For Gold* est un jeu d'aventure/intrigue ayant comme héros Donald ! C'est un jeu dans le genre des Mario Land et autres jeux de gars ! Il sera disponible sur Amiga, PC et ST.

Enfin, en février 1991, ce sera le tour d'*Anchientophobie*, basé sur un film réalisé par Steven Spielberg, et qui sortira sous un nouveau label Disney, plus approprié pour des films "d'adultes". *Anchientophobie* n'est quand même pas un film d'horreur, mais de telle sorte devrait en faire frissonner plus d'un ! C'est l'histoire de l'invasion d'une ville par des araignées assez nombreuses qui dangereusement. Un sujet réel pour en faire un jeu.

Prévu pour Amiga, PC et ST.

LES ÉDUCATIFS

Quatre jeux éducatifs pour très jeunes seront disponibles en septembre, utilisant des personnages de Walt Disney pour faire découvrir aux enfants les formes, les lettres, les couleurs et les chiffres ! Ils sont particulièrement bien animés, et prévus pour Amiga, PC et ST. Nous recevrons sur ces éducatis dès que nous les aurons vu !

LES UTILITAIRES

Enfin, comment lancer Walt Disney Software sans préparer un logiciel permettant de réaliser soi-même des dessins animés. C'est ce que permet de faire *The Animation Studio*, qui doit sortir sur Amiga en septembre, sur ST en novembre, et en mars 91 sur PC. C'est un véritable programme de dessin, réalisé par les auteurs de Deluxe Paint 3, mais comprenant également toute une partie animation particulièrement réussie. De plus, le programme propose de nombreuses animations extraites de dessins animés de Disney, ce qui permet d'imiter la façon d'animer devenu génétiques ! C'est là que l'on se rend compte de l'excellence travail des dessinateurs, puisque les séries sont particulièrement impressionnantes. Ainsi, Plaza qui court à l'écran est tellement réaliste qu'on a l'impression que le fond de l'écran scritte, alors qu'il est blanc ! De même, en fait images, les danseuses de chez Disney réussissent tout de même à donner une impression de fluidité à la marche d'un personnage ! Afin de progresser, les disquettes fournies avec le programme proposent diverses animations de formes simples, que l'on peut compléter à sa guise.

Le principe du soft est simple... On prépare les dessins, puis les animons, en noir et blanc, et une fois que le tout fonctionne bien, en couleur les images et le tout est prêt. On peut même y ajouter de la musique, pour obtenir un véritable dessin animé.

The Animation Studio est un produit complet et puissant. Il regroupe la plupart des fichiers d'images ou de sons des programmes courants du marché, sauf les antennes de manuels très variées, et possède des fonctionnalités intéressantes, comme la décomposition et recomposition qui laisse les divers stades de l'animation en superposition durant un court laps de temps, ce qui permet de bien voir l'évolution d'un mouvement. Plus de détails sur les méthodes d'animation chez Disney dans notre prochain numéro.

Dick Tracy Paint Kit est bien plus simple, puisqu'il s'agit d'un programme permettant d'utiliser des dessins de *Dick Tracy* et des personnages de film, afin de faire des cartes, des posters, du papier à lettres, des badges et j'en passe. Bref, un véritable programme de PAO pour les plus jeunes ! C'est prévu pour Amiga, PC et ST en octobre.



THUNDERSTRIKE



La terre est contrôlée par les réseaux de télévisions et par ceux des industries de la défense. Le dernier événement retranché est les olympiques militaires... dont la dernière épreuve est "la défense du sol". Les gladiateurs pilotent leur vaisseau de manière très dangereuse pour accomplir leur mission qui consiste à protéger les réseaux de communication et des industries terrestres. Leur but et le vainqueur est l'être nommé "Défenseur du sol".

Thunderstrike est un jeu d'arcade/Action avec un paysage et un relief à vous couper le souffle, avec un scrolling très serré. Le vaisseau du gladiateur attaque les villes et ennemis dans un combat mortel à haute vitesse. Toute frénésie est captée par une caméra suivant de très près le vaisseau du joueur.

- Des graphismes spectaculaires (265 couleurs VGA).
- Un choix pour piloter une grande variété de chasseurs.
- Entrées pour rader et indicateurs d'armes.
- Regardez les scores monter au fur et à mesure que la tension monte.
- Disponible à partir de fin juin 1991 sur Amiga ST, Amiga et IBM PC.

*Light years
away*

UBI SOFT

5, rue de Valmy

H3B 1J3 Montréal sous Bois



MILLENNIUM

BATMAN EN CD-ROM

Avant même que les CD-Rom ou les CD-I soient devenues des machines de masse, voici déjà une première application inégaléement des capacités de stockage de ces machines. L'album de Batman nommé *Vengeance Digitale*, sortira chez Comics USA au mois de septembre, sous forme de bandes dessinées, mais ce sera également le premier album qui sortira sur Compact Disc! Une première qui donne une idée de ce que le futur devrait être, aussi bien du côté des jeux que de l'information!

C'est chez Warner New Media, une filiale de Warner, qui se réalise en ce moment le CD (pour Mac) dans un premier temps, qui devrait sortir d'ici la fin de l'année. Tout a commencé lorsque Pépé Moreno, célèbre dessinateur, projette pour DC Comics un album de Batman entièrement fait en images informatiques, haute résolution et comprenant près de 30.000.000 de cotations. DC Comics étant une partie de la Warner, il n'y avait aucun problème pour obtenir la possibilité de faire une version CD-Rom de *Joker Digital*, l'affaire en question.

Attention, ce ne sera pas du tout un jeu. La version CD-Rom permettra de visualiser une à une les images artificielles pour la bande dessinée, auxquelles correspondront parfois des animations. Il sera également possible de cliquer sur les personnages, afin d'obtenir des informations, et surtout, de faire rebondir l'image selon un nouvel angle de vue!

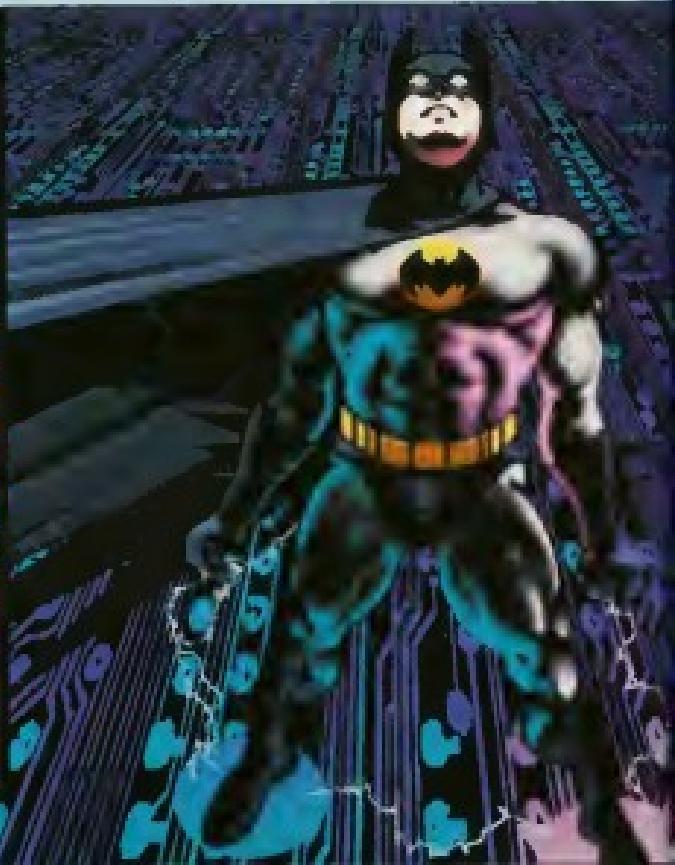
D'autre part, le CD sera accompagné de musique, ce qui en fera la première bande dessinée interactive et musicale! On parle pour la musique de Prince et des Dooms! Selon Pépé Moreno, tous les Comics seront de ce type d'ici l'an 2000. Des versions CD-I seraient peut-être réalisées plus tard, selon l'accord de la version CD-Rom.

Côté actionnaire, *Joker Digital* se déroule à Gotham City, dans un futur particulièrement variiformité où un virus, nommé le Joker, tisse la pagaille dans la ville. Tout le monde espère alors le retour du justicier légendaire: Batman!

Quoiqu'il en soit, nous vous présentons *Palbum Justice Digital* à la renarde!



Copyright Comics USA

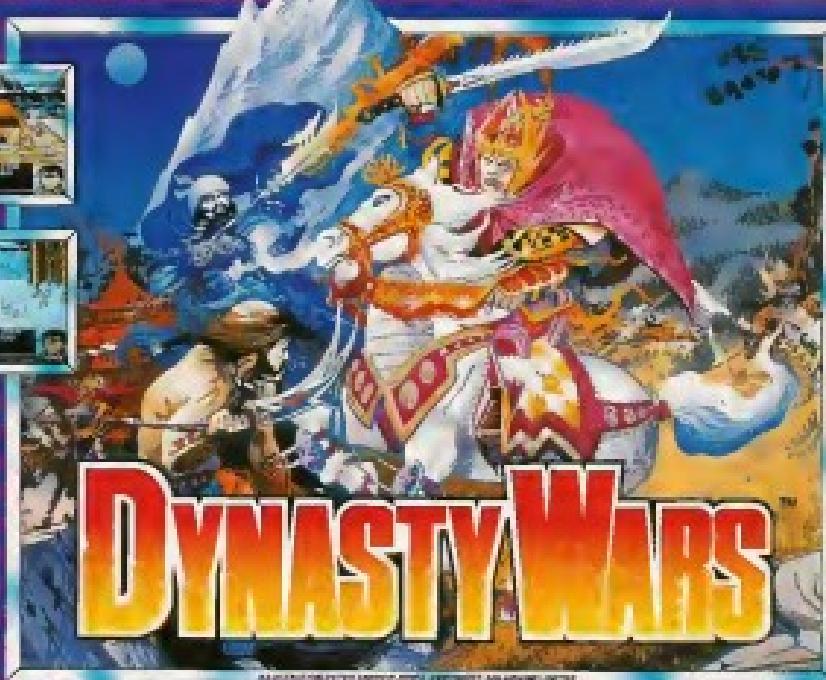


Copyright Comics USA

LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE



© 1990 CAPCOM CO., LTD.
Tous droits réservés par la
Société CAPCOM CO., LTD.
Tous droits réservés par la
Société CAPCOM CO., LTD.
Tous droits réservés par la
Société CAPCOM CO., LTD.



DYNASTY WARS

Disponible sur:
C64/128 cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette
Ami ST, C16 Amiga
(Dynasty Wars disponible sur IBM PC)



DES FANTOMES TERRIFIANTS,
DES DEMONS MORTELS,
ARTHUR, LE PREUX
CHEVALIER, EST DE RETOUR.

U.S. GOLD
CAPCOM

ILS SONT LES DEMONS ET LES
DRAGONS DE L'ENFER - VOUS
ETES BLACK TIGER.

U.S. GOLD FRANCE, MINI VAL'ORNE, TEL: 01 33 21 71 71. DESCRIPTION DES JEUX SUR DISQUE COMPACT.

GRAND CONCOURS KICK OFF 2



A l'occasion de la sortie de Kick Off 2, Génération 4 et Ubi Soft organisent un mégconcours grâce auquel vous pouvez gagner de nombreux et superbes lots.

Questions:

- Quel est le pays qui a gagné le plus de Coupes du Monde?
- Quel est, dans l'histoire de la Coupe du Monde, le meilleur buteur de tous les temps?
- Quelle place a obtenue l'équipe de France lors de la Coupe du Monde de 1958?
- Qui officiait dans les buts de l'équipe de France lors de son match contre la Pologne en 1982?
- Quel joueur a marqué un but de la main lors de la Coupe du Monde de 1986?

N B: Toutes ces questions excluent la Coupe du Monde de 1990

Lots:

1er prix: 1 console Core Graphix.

1er au 4e prix: 1 ballon de football en cuir Kick Off 2 + 1 stylo Kick Off 2.

5e au 10e prix: 1 logiciel de jeu offert par Ubi Soft.

11e au 15e prix: 1 sac de sport Kick Off 2 + 1 stylo Kick Off 2.

16e au 20e prix: 1 stylo à bille Kick Off 2.

Envoyez vos réponses, avant le 30 septembre 90, sur carte postale uniquement à Génération 4, Concours Kick Off 2, 19 rue Hégrésippe Moreau, 75018 Paris, en mentionnant votre machine.

CABAL

Un an après notre dossier sur Indiana Jones, voici le retour du cinéma dans Génération 4, avec un dossier particulièrement complet sur Cabal, un film fantastique qui devrait marquer le début, lors de sa sortie début 91, l'avenir en posséder les droits, et nous vous présentons donc, en plus de l'auteur du scénario et réalisateur, Clive Barker, quelques previews sur les 3 jeux qui seront adaptés du film! Mais Génération 4 va désormais plus loin, et nous avons carrément été visiter les studios Pinewood, en Angleterre, pour vous révéler quelques-uns des effets spéciaux étonnans de ce film fut! Et ce n'est qu'un début!



CLIVE BARKER

Clive Barker est un type incroyable! Bébéin de nouvelles rues, il invente, il devient vite l'auteur de livres très best-sellers, qui est à la fois illustrateur, scénariste et réalisateur. À 26 ans, il a déjà écrit Liverpool à huis clos, sorti dans le monde entier, et nous devrons voir à la télévision prochainement. Stephen King, ému par l'œuvre de Clive, l'a attiré au meilleur écrivain, le livre d'Or pour enfants. L'auteur à 14 ans, qui a écrit le "Livre de l'Horreur", pour un concours "... il est évidemment meilleur que je ne le suis". Si ses premiers succès étaient aux États-Unis, mais non moins en France, il a immédiatement pénétré en 1985 avec les albums *It Lives Inside*, *Quid*, *The Little Livres de tout en trois*,

qui il écrit comme d'autres n'osent et ne savent pas faire! Les best-sellers, mais sa carrière connaît un véritable boom en 1987. Il devient scénariste et réalisateur de Hellraiser. Ayant écrit un livre sur le film, où l'on trouve les meilleures films d'horreur de ces dernières années, sera reçue un peu partout le monde, et donnera même lieu à une suite, Hellraiser 2, avec laquelle "l'horror" n'aura que profiter.

Depuis Hellraiser, il est à l'antenne malades et je serais, bientôt à l'écran, pas trop éloigné au cinéma, jusqu'en 1991, date à laquelle le *Clifford* (Ni l'âge ni le sexe...) commence. C'est le rôle de Paul - mais n'importe...

LE LIVRE

Clive Barker
CABALE

ROMAN
Albin Michel



Soul, un des monstres du film Cabal



Lyleberg comprend les monstres de Midden

Cabal, puisque tel est le nom de la version originale du roman de Clive Barker, s'inscrit à la fin de l'antiquité et de l'horreur, et est en tout très surprenant. Sans vous en révéler les grandes surprises, voici de quoi vous donner une idée générale de l'histoire.



Atmosphère étrange dans le film

Boone est un type un peu paumé, mal dans sa peau, qui se raccroche à sa fiancée Lori et à son psychiatre, alors de ne pas sortir. Depuis quelque temps, il rêve la mort de cadavres de personnes diverses. Hélas ! pour lui, les détails qu'il voit dans ses rêves se révèlent être la réalité, ce qui intrigue le psychiatre. Celui-ci tente de dévoiler la vérité, ne trouvant aucun alibi pour Boone, et l'envoie par la force au bureau des crimes, mais laisse son "client" s'échapper avant de le dénoncer à la police.

Pourchassé, il fuit vers Midden, une cité légendaire où les lois sont perdues, devenant ainsi des monstres. Avant de déterminer le secret de Midden, il est finalement abattu par la police à Shere Neck, non loin de Midden, qui n'est qu'un cimetière abandonné. Dans la nuit, son cadavre disparaît de la morgue. Entre alors en scène Lori, sa fiancée, qui a un pressentiment vis-à-vis de sa disparition, et qui part pour Midden. Là-bas, elle sera poursuivie par un lascar psychopathe qui en veut également à Boone. Ce dernier, qui se cache derrière un masque où les yeux sont

remplacés par des boutons, et la bouche par une fermeture éclair, se révèle être en fait le psychiatre de Boone. Plus tard, Lori découvrira que Boone est désemparé avec les monstres qui perpétrent Midden. Commence alors pour eux une descente aux enfers, dans une nécropole satyriquesque peuplée de monstres aux pouvoirs étranges, qui une histoire de prophétie rendra presque héroïque.⁷ Désormais obligé de se fier dans les serments corrompus de Midden, Boone devra affronter son destin, un policier dément, et toujours Deckor, prêt à tout pour stopper Boone. —



Deckor et Eigerman, le fils fou qui veut détruire Midden

L'unauté du livre est de perdre rapidement le lecteur dans une série de rebondissements, qui font que l'on se demande souvent qui est le héros. Boone, Lori, les monstres, ou pourquoi pas le lascar psychopathe ?

Bien écrit en anglais, la traduction française de Cabal (Cabal aux Editions Albin Michel) n'est pas toujours parfaite, ne venant-on que pour le titre, qui n'avait pas besoin d'être traduit, puisque l'histoire n'a rien à voir avec une cabale. Enfin, ceux qui veulent découvrir Clive Barker apprécieront sans doute ce roman, qui a comme principal mérite de surprendre.

LES BD

Barker est dessinateur, et il illustre souvent ses propres écrits. Récemment, il a accepté qu'ils soient adaptés en bande dessinée, et c'est ainsi qu'est apparue la série *Eating the Dead*, basée sur les nouvelles de ses livres de Sang.

Retrouvables en France, elles sont fort heureusement publiées une à une depuis le mois de juin, dans USA Magazine, et que les fans apprécieront sans aucun doute. A ce propos, Hellblazer, base sur les deux films de la série, est un



Copyright Comics USA

album qui vient de sortir chez Comics USA, et dont nous vous reparlerons dans le prochain numéro.



LE FILM



Clive Barker s'en donne évidemment à cœur joie, avec un nombre de monstres vraiment effrayants, et surtout une atmosphère réellement imprévisible. Son choix des acteurs est assez réussi, tout particulièrement David Cronenberg qui s'avère être un acteur dément. L'excellent réalisateur de *Saintes*, *The Fly* et *Faux Sommiers* obtient ici un rôle à sa mesure, jouant le rôle du psychiatre de Boone, mais ayant un rôle bien plus important que prévu dans le chaos de l'histoire.

Le film commence par une vue subjective d'une créature étrange possédée par deux monstres à peine visibles, car la scène se déroule dans des herbes hautes... Mouvements rapides de caméra et lumière fantaisie empêchent le spectateur de bien voir de quoi il s'agit... C'est la présentation du film, et elle laisse croire que les monstres seront le plus souvent suggérés. Mais à partir du moment où Boone et Loré se retrouvent dans Milian, plus rien n'est épargné au spectateur, qui découvrira les monstruosités qui se lèvent dans la ville souterraine. Ce qui est très réussi, c'est l'impression de vie dans Milian, car en dehors des principaux monstres, il y a toujours des créatures qui sont en arrière-plan!



Ci-dessus: le terrible Thel. À gauche: David Cronenberg et Clive Barker durant le tournage.



David Cronenberg: un début en force.



Rachel apparaît dans une scène de Cabal 2.



Boone et Lori.

La descente de Lori au plus profond de Median est un moment d'anthologie du fantastique, avec un nombre hallucinant de monstres différents. Plusieurs scènes sont vraiment magnifiquement filmées, avec des mouvements de caméra impressionnantes, ce qui donne encore plus de rythme au film, et fait qu'on ne dérache pas de son fauteuil, surtout que la musique est excellente. Composé par Danny Elfman, à qui l'on devait déjà *Batman*, il qui s'est également occupé plus récemment de la musique de *Dick Tracy*, elle fait encore plus ressortir les moments forts, et il y en a plus d'un!

Au final, *Cabal* est incontestablement un excellent film fantastique, parlons à la limite de l'humor mais ne tombant jamais dans le gare. Du coup, c'est dans son genre l'un des meilleurs. On regrette de *Cabal* totalement épousé, et quasiment envolé par cette étrange histoire, particulièrement bien réalisée par Clive Barker. Ce dernier s'est limité de même pour le luxe de changer un peu la fin de l'histoire, laissant penser qu'en *Cabal 2* sera peut-être tourné un jour. Distribué en France par Deal, *Cabal* devrait sortir en janvier, pour le Festival d'Avoriaz. Nous vous en reparlerons à ce moment là!



Des hommes sans nom sont envoûtés dans Median.

CABAL: LES SCRIPTS

Ce ne sont pas les scénarios du film qui nous attirent pas à lui, mais ceux faits par les programmeurs d'Amazette, qui préparent ainsi les pauses de présentation du festival. Avant chaque séission, le présentateur résume ce qui s'est passé au présentant ainsi plusieurs poses, accompagnées de textes. Si les dessins siciliens ne sont pas très en grès, ceux sur papier laissent espérer quelque chose d'excellent.



VISITE DES STUDIOS PINEWOOD

Visiter les studios de la Pinewood, voilà qui me semblait impossible et du domaine du rêve il y a encore quelques mois. Là-bas se sont tournées toutes les scènes en studio des James Bond, de la trilogie de la Guerre des étoiles et d'Indiana Jones ou encore de James Bond. Combien de stars sont venues tourner dans ces studios légendaires ?

C'est durant le mois de janvier 1990 que j'ai eu l'occasion, grâce à Gary Bracey d'Oréal, d'entrer dans ce temple du cinéma. Il est environ midi lorsque nous arrivons devant les studios. Un garde à l'entrée nous demande où nous allons. "Image Animation" s'empresse de répondre Gary. C'est le nom de l'équipe travaillant aux effets spéciaux de *Cabaret*, et à laquelle nous allons rendre visite. Le garde nous laisse passer sans problème. Il faut dire que ce jour-là, aucun film n'est en tournage, et l'atmosphère est plutôt détendue. On imagine facilement comment il doit être différent d'y entrer lorsque Steven Spielberg y tourne quelques scènes !

Une fois à l'intérieur, Gary m'explique que contrairement à la plupart des studios, Pinewood n'appartient pas à une personne. En fait, il s'agit d'un regroupement de plusieurs studios, chacun ayant le plus souvent une spécialité. À première vue, il y a de quoi être déçu. Nous marchons dans la cour, les bâtiments sont assez laid, en briques rouges noircies par le temps, et semblent prêts à s'effondrer d'une minute à l'autre. Bref, si les studios Pinewood ont accueilli bien des gens prestigieux, ils n'en demeurent pas moins en ruines... D'ailleurs, la plupart d'entre eux sont en travaux !

Parmi tous les bâtiments, seul celui numéroté 007 est en très bon état, mais il faut dire qu'il est neut. C'est là que se tournent les scènes en studio des James Bond. C'est là qu'ont été construites puis détruites toutes les bases secrètes des mauvais.



Le producteur et Gary Bracey à l'entrée des studios



Des bâtiments délabrés.



HORizontalement à l'écran



Écran à mince dans S. R. REVENUE



On y tourne tous les James Bond.

On croise peu de personnes, mais il est vrai que le jour où nous y étions, un seul film était en tournage. Il s'agirait de *Air America*, de Roger Spottiswoode, avec Mel Gibson. Bien sûr, l'entrée du studio ou se déroulait le tournage en question ne nous était pas accessible. Au bout de cinq minutes, nous arrivons cette dans les locaux d'*Image Animation*. Vous montez un escalier serpenté par un dragon de taille assez importante. Arrivé à l'étage, vous vous renseignez autour de vitrines contenant quelques-unes des créatures créées par l'équipe d'*Image Animation*.

Je reconnais de tous côtés les monstres de films tels que *Waxwork*, *The Lair Of The White Worm* (Ken Russell) et variots de *Hellraiser* et *Hellbound*. Bientôt je m'empare de fameux cube d'*Hellraiser*, en espérant un destin plus souriant que celui du héros du film. Ceux qui ont vu



Soriant tout droit de Waxwork.



Le fameux cube d'*Hellraiser*.

Hellraiser se souvient obligatoirement de la matière insipide dont le cube s'ouvre. En fait, plusieurs cubes ont été fabriqués afin d'obtenir une animation plausible.

À terre gisent deux cadavres en décomposition, versé leur droit d'*Hellbound*. Avoir deux macabres dans son entrée, voilà peut-être un système intelligent pour effrayer les gamins !

Nous entrons enfin dans l'atelier de travail de l'équipe d'*Image Animation*. C'est un peu la pagaille, avec du plâtre partout, du latex dégoulinant des tables, des poupées de tous les côtés. Tenez, il y a même un ovrier qui dort dans un coin de la pièce !



Un des monstres de *Façoué*.



DES PHOTOS DES CRIMES.



... NE FUT VÉRIFIÉ.



Les non-morts
fameux cadrés
de Hellbound



Un ouvrier dort
dans un coin du
studio



Cette tête de Pégase est animée électroniquement. Une pression sur un bouton et sa gueule s'ouvre! Les lèvres sont connectées à un système d'hydratation, qui les font bouger dans tous les sens.

Spécialisée dans les maquillages, l'équipe d'Image Animation comporte des créateurs, des modélistes, des artistes, des techniciens, et même une équipe spécialisée dans les animations image par image.

A l'époque où nous sommes, le maquillage de Cobal est terminé, et l'équipe d'Image Animation se travaille plus sur ce film, mais il reste encore quelques éléments des décors, et quelques masques de monstres. Plus de 50 personnes



MUS EST ARRÊTÉ ET INTERNE



LA RENCONTRE NARCISSE

Narcisse a bien
et bien perdu la
tête... Profitez
des détails...



Nombreux sont
les monstres de
ce genre, que
l'on aperçoit en
second plan
durant le film



ont travaillé sur certaines scènes, alors qu'en début, nous n'étions prévus que pour être trempés", explique Geoff Portman. Ils ont en effet eu un travail monstrueux, si l'on peut dire, puisqu'il fallait faire vivre Midian, la cité des monstres, où il devait donc y en avoir un peu partout, le plus souvent différents. L'objectif original de Clive Barker n'était-il pas de faire le Star Wars des films de monstres? Les masques des monstres sont en latex, mais il y a un travail énorme de maquillage à effectuer après. "J'en avais environ pour cinq heures par monstre", se souvient Portman.

Du coup, il m'explique que beaucoup d'entre eux devaient se mettre au travail dès le milieu de la nuit, afin que les monstres soient prêts pour le tournage du matin.

Je lui demande ce qui a été le plus difficile sur *Cabal*. En dehors du maquillage des monstres, il m'explique que ce sont les scènes de transformations qui ont posé le plus de problèmes. En effet, certains monstres se transforment sous l'œil du réalisateur. Ainsi, un petit animal change se réveille être une bille lorsque l'animal est ramené à l'abri de la lumière.

Poëtas explique : "La transformation de la bille à virus a été difficile, parce qu'elle comportait beaucoup d'étapes. Il a déjà fallu maquiller les deux blettes qui servaient à filmer la transformation, et ça n'a rien d'évident. Les génies n'aiment pas attendre des heures à ne rien faire, et

Un des stades
de la transforma-
tion de la petite bille



CE DERNIER SE METTRE APRÈS DE REJOINDRE INDIAN



BOONE EN PROFITE POUR SÉCHAPPER, ET CROISE DECKER

ils auront encore moins être maquillés ! Côté effets spéciaux, nous avons deux mannequins électriques représentant deux stades de la transformation."



Du domaine de l'anatomie sortent de nombreux fils qui permettent d'animer l'étrange créature.

Eh oui, chez Image Animation, on est capable de créer des monstres en latex depuis sortis de nombreux fils électriques, télécommandant ainsi les nombreuses mécanismes intérieures. Les deux mannequins représentant la tête pouvaient bouger leurs yeux, leur nez et même respirer !



Rendre de telles créatures crédibles demande un travail de précision inoxydable.

Un des autres problèmes fut que l'équipe d'Image Animation devait créer un tel nombre de monstres, qu'il fallut avoir une sacré imagination pour trouver de nouveaux monstres.

"En plein tournage, Clive Barker est tombé malade, et il a fallu stopper le tournage pendant près de dix jours ! Hélas pour nous !, lorsque il est revenu, la fièvre lui avait donné de nouvelles idées de monstres, et la reprise a été difficile pour nous", explique Pertwee. "Mais nous nous sommes bien amusés, et le film va nous permettre de montrer ce que nous savons faire à Image Animation. Le film devrait nous permettre de sortir du genre Gore. Je ne suis pas contre, d'autre films d'horreur, mais j'aimerais aussi faire de



Un des premiers monstres que l'on voit en arrière-plan

nouvelles choses, comme nous avons eu l'occasion de le faire sur Cabin. En tout cas, c'est le film le plus fou sur lequel nous avons travaillé à ce jour."

Nous sortons des victimes ou à un ce qui est encore là du tournage de Cabin. Quelques créatures, quelques monstres... De chacun sortent un nombre impressionnant de fils, permettant de télécommander les mouvements.



IL FUT VERS SHREK NECK, VILLE VOISINE DE MIDIAN...



POUR RÉCUPÉRER, JE SUIS MÉTIT EST UN VIEUX CIMETIÈRE.



Ce monstre n'apparaît finalement pas dans le film



Encore un animal étrange, et bien laid



Un dangereux monstre violent, prêt à vous couper la tête

Pas je fais le tour des studios. Geordi Portus est en train de peindre une tête de Pinhead, le personnage qu'arbore l'affiche d'*Hellraiser*. En passant, je bouscule un peu l'ouvrage qui décline dans un coin... Au moment de m'excuser, j'aperçois à la base de son pantalon son pied en masse! C'est un mannequin, mais il est tellement réel, que même à côté on a du mal à s'en rendre compte! Quel incroyable travail de maquillage, puisque l'on entrevoit ses veines!



Image Animation n'a pas servi de cette créature pour une scène tournée image par image.



RECKLESS EN VILLE DISCUSSIE IN ZWEI TEILEN



RECKLESS EN VILLE DISCUSSIE IN ZWEI TEILEN



Geoff Portass prépare une tête de Pinhead



Une sculpture de Booré après sa transformation



Surpris!
L'ouvrier est en
fait un mannequin!

Sur une table de travail, il reste une tête de Boone, après une étape de sa transformation. A côté, un échafaudage étende et des rails. "Nous travaillons sur cette scène en ce moment" explique Portass, "où quelqu'un se fait décapiter par un train qui va passer dessus". Il ne nous dira pas de quel film il s'agit...



Geoff Portass près de l'acteur transformé en Baphomet.
Attention, on tourne!



LES FLUX... AVANT DE FAIRE SAUTER LA NE...

RE SED... QUE TOUTES LES FORTES DE M... R



Baphomet,
accroché au
plafond du
studio, est com-
posé de fibres
lumineuses qui
le donnent cet
aspect étrange



Un des personnages d'Highlander: le retour

Un peu plus loin, quelques figures séchées. Ce sont les premiers essais que l'équipe d'Image Animation fait pour le tournage de Highlander: Le Retour, qui doit commencer la semaine d'après. "On avait dû commencer cette

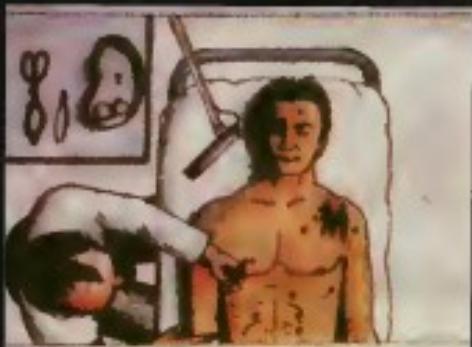
semaine, mais le film précédent avec Sean Connery est en retard, alors du coup, on commencera la semaine prochaine" assure Portass.



Image Animation prépare des prothèses pour les acteurs d'Highlander: le retour

Voilà, c'en est terminé d'Image Animation. Je jette un dernier coup d'œil à ce lieu étrange, et repart dans les allées boueuses des studios Pinewood. Nous allons manger à la cantine des studios, où, m'explique-t-on, on peut souvent voir les acteurs et producteurs des tournages en cours... Hélas ! ce jour-là, il n'y a personne de célèbre. À table, l'équipe d'Image Animation ne parle que d'effets spéciaux. Ils échangent leurs points de vue sur la prothèse utilisée sur Jack Nicholson dans Batman, et sur d'autres effets spéciaux. Avant de partir, d'ailleurs, je dois aller faire un tour près du décor de Gotham City, qui se trouve être construit à Pinewood. Eh oui, au lieu de construire Gotham City dans un hangar comme la plupart du temps, le décor est en plein air.

Imaginez notre surprise en découvrant Gotham City, un an après la fin du tournage de Batman, dans un état vraiment délabré, puisque ayant été soumis pendant un an au délicieux temps anglais. C'est assez impressionnant. La rue principale est totalement construite, avec au bout les impressionnantes escarments qui serviront, soit comme entrée de City Hall, soit comme entrée de la cathédrale. Les vitrines des boutiques sont profondes de quelques centimètres, car rien n'est vrai. Les façades des maisons ne sont pas plus de quelques centimètres, et sont tenues par des écrans



BOONE MORT EST EXAMINÉ PAR LE CORONER...



QUI EXTRAIT UNE À UNE LES BALLES DE SON CORPS.

faudraient détruire. Deux ruelles coupent cette longue rue, et c'est tout ce qu'il y a de Gotham City. De tous les côtés, on reconnaît une ville, un objet permettant de se repérer par rapport au film. Ce qui est incroyable, c'est que Gotham City, abandonnée pendant un an, est vraiment pitoyable. Il faudra refaire beaucoup de choses, et construire de nouvelles rues par le statut. Geoff Parkless nous explique que pour *Batman 2*, il est prévu de construire quelques rues à l'ouest de la rue principale, et



La rue principale de Gotham City, avec le City Hall au bout



De jour, on reconnaît à peine la ville de Gotham City, abîmée par la pluie



Une rue transversale. Au bout, l'entrée du cinéma, que l'on voit au début du film.



La cloche de l'église est encore là, comme si le film terminé, tout le monde était parti très rapidement.

que le quartier est se construit certainement pour *Batman 3*. C'est totalement fol! On a presque l'impression que le tournage s'est arrêté en catastrophe, puisque l'on trouve des éléments de débris un peu partout, laissés au grand air. Il est l'heure de quitter les studios de la Pinewood, et de repartir vers l'aéroport. J'espère pouvoir y retourner, une autre fois, lors d'un tournage, afin de pouvoir vous montrer de nouvelles choses...



ON EXPLIQUE À LORI QUE LE CORPS A DISPARU.



SCENE, RÉSSUCITÉ, RETOURNE À MYKIN

CABAL: LES JEUX

Ocean prépare 3 jeux adaptés du film

Cabal: un jeu d'action, un jeu d'arcade/aventure et un jeu de rôle.

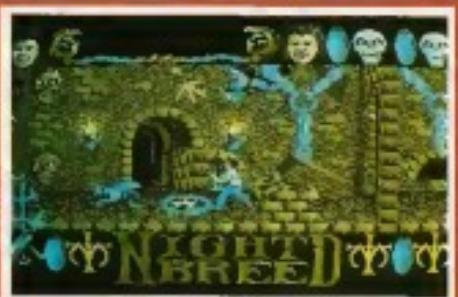
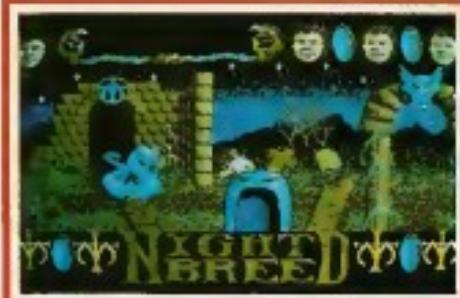
Les trois jeux sont pour le moment appelés Nightbreed, titre anglais du film. On ne sait pas encore à l'heure actuelle le nom qu'auront les jeux en français. Cabal étant déjà le nom d'une adaptation de jeu d'arcade Ocean! Un vrai casse-tête...

CABAL: LE JEU D'ACTION

Le jeu d'action Cabal se déroule sur plusieurs niveaux, et propose au joueur d'accomplir diverses missions. Au tout début, il devra repêcher le cimetière de Midan, à la recherche de l'entrée du monde souterrain, et devra trouver Pelequin et d'autres monstres ayant été faits sortir par la police! Eh oui, il faut mourir dans ce jeu afin de pouvoir continuer. Une fois devenu un des monstres de Midan, vous devrez diriger le personnage dans des grottes, des couloirs sombres et d'autres décors lugubres, afin de trouver divers objets indispensables à sa quête. Au fur et à mesure du jeu, vous devrez vous mesurer à des monstres sans foi ni loi, mais aussi à des policiers et à un tueur psychopathe. Cabal est un jeu très rapide au niveau de l'action, même si nous n'avons vu que la version PC pour le moment. Le jeu possède une présentation à base d'images digitalisées du film, chaque phase du jeu est ainsi présentée, permettant de suivre le cours de l'histoire. Graphiquement, c'est beau et très coloré. Bref, Cabal, le jeu d'action, s'annonce particulièrement prenant et original, de fait même qu'il possède les monstres du film! Le jeu

devrait sortir sur Amiga, PC et ST aux environs du mois de septembre, à moins qu'il ne soit décalé en raison de la sortie retardée du film.





WESBURG, MAITRE DES LIEUX.



IL REJOINT LE CLAN DES MONSTRES.

CABAL: LE JEU D'ARCADE/AVVENTURE

Ce second jeu est dans le style d'un jeu CinemaWare, mais qu'il mélange des phases de stratégie à des phases d'arcade. Il comporte un nombre particulièrement important d'écrans graphiques plus ou moins beaux, et surtout un grand nombre de jeux variés. Après une présentation brièvement la situation, le joueur se retrouve aux commandes du héros, dans les environs de Midian représentées par un plan. Le joueur peut aller en divers endroits, un peu comme dans *It Came From The Desert*. Quo qu'il fasse, il finira tôt ou tard par se faire tuer par la police, ce qui est nécessaire à la suite du jeu. Sortant de la morgue pour rejoindre Midian, il devra éviter Peloquin lors d'une course-poursuite dans le cimetière, rappelant un peu une épreuve du jeu *Decathlon*. Il devra par deux fois affronter le tueur psychopathe, qui lance des couleuvres vers lui. Cette phase de jeu est vue comme si vous étiez Boone, et vous devrez donc éviter les couleuvres qui arrivent vers l'écran! Mais il y a aussi une phase dans un labyrinthe, qu'il faut explorer afin de retrouver les monstres importants et pouvant vous aider, tout en faisant attention à ne pas se faire tuer par les monstres un peu moins accueillants! Dans une pièce, il vous faudra éviter des créatures volantes aux machettes aiguisées en sautant au-dessus d'elles ou en plongeant à terre. En un autre cadre, il vous faudra escalader une grotte, sauter d'une paroi à une autre, lors d'un petit jeu d'arcade bien sympathique. Lorsque la police prendra Midian d'assaut, Boone devra échapper au fusil à visée laser des policiers. C'est un petit jeu très stressant où l'on voit la lumière rouge tentant d'atteindre Boone entre les deux yeux. Il faut constamment bouger ce dernier afin qu'il ne soit pas tué! Ce jeu, dans la lignée des CinemaWare, risque de vous faire passer un bon bout de temps devant votre écran, surtout qu'il est assez bien réalisé et très varié au niveau des jeux d'arcade. Encore une fois, le jeu doit sortir à la rentrée, sur Amiga, PC et ST, au début '91, en même temps que le film.



Boone avoue ses crimes et fuit jusqu'à la cité mythique de Midian.



REVE OU PROPHETIE?



H'NREWS ET LES MUSIQUES INS.



GENERATION 4 SPECIAL MEGA-POSTERS

LE 10 JUILLET, 20 FRANCS



Là, il doit échapper à Peloquin, un monstre fou, sans quoi sa mort est assurée.



Les environs de Midian où vous évoluez... Un inconnu vous dénonce à la police!



SE SUCCÈVENT...



SANS SE LESSEN-DEH

YOU CAN'T FLEE TO FRANCE
DEATH OR DECKER AND THE
POLICE.



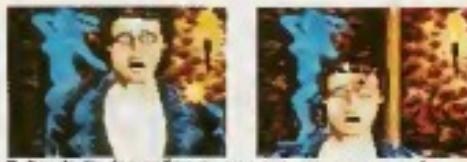
Tué par la police, vous revenez à la vie pour découvrir Midian et son dieu Baphomet

Après votre intégration parmi les monstres, vous combattez le tueur, mais finissez à l'ouïe.

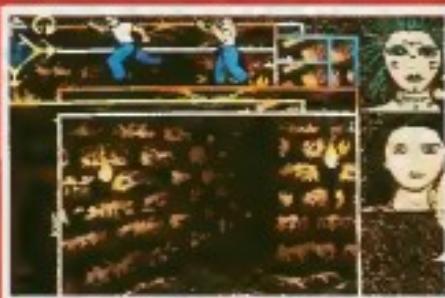




Nouvel affrontement avec le tueur...



Etevez le tir des policiers, ou vous mourrez pour de bon, cette fois!



Revenu à Midian, explorez la ville sous-terre pour retrouver les monstres à protéger.

La fin?



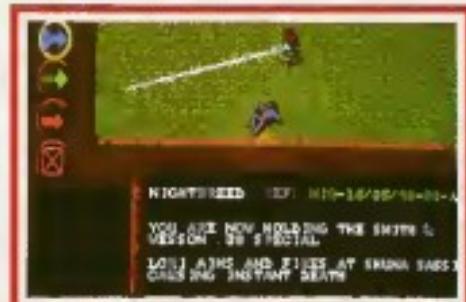
CABAL: LE JEU DE RÔLE

Dix mois plus tard, c'est celui qui sortira le dernier, sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu réalisé par l'équipe d'Imagine, qui a fait, entre autres, *Times Of Lore*, et qui adapte en ce moment-même *Ultima VI* sur Amiga et ST.

Le jeu, un peu comme les deux premiers, comporte plusieurs missions qui, une à une, permettent de suivre le scénario du film. On joue entièrement à la souris, en cliquant sur les divers personnages que l'on dirige, ou sur des icônes permettant d'effectuer les diverses actions possibles. A chaque mission, on dirige des personnages différents. Ainsi, si vous dirigez Boone lors de la première mission, il vous faudra recruter d'autres personnages par la suite. Chaque mission est présentée par une

série de magnifiques dessins réservant ce qui se passe entre chaque mission, et l'on retrouve ainsi le scénario exact du film ! Le soft est parfaitement simple à jouer, avec un monde impressionnant à explorer (il faut 20 minutes pour parcourir les environs de Midian du nord au sud ou de l'est à l'ouest), variant qu'en plus du monde à la surface, il y a bien sûr le monde souterrain de Midian. Les combats, à partir du moment où l'on dirige plusieurs personnages, prennent un important aspect stratégique !

Avec une présentation magnifique, une musique comprenant de nombreux morceaux en accord avec l'action et le lieu où l'on se trouve (excellente sur Amiga), et un jeu dont la durée de vie semble importante, *Océan* risque de porter avec son premier jeu de rôle un vif succès.





Lacy Gamm



Kinsel

CONCOURS PHOTO

CONCOURS PHOTO



Aquellos que se han visto en la necesidad de abandonar su hogar y su país, o que han tenido que separarse de sus seres queridos, no les resulta fácil vivir en un mundo que no es el suyo.

During the 19th century, the British Empire expanded across the globe, establishing colonies and territories that would become independent nations after World War II. This period of colonialism and imperialism has been widely studied, but the impact of British rule on the Indian subcontinent remains one of the most significant and controversial topics in history.

cabalone

La storia della Pmi in Francia è un'altra. In tutti i segmenti di mercato crescono le imprese e la produzione aumenta. Poco a poco si ripartono gli stabilimenti, la crescita è forte, soprattutto nelle imprese che non hanno bisogno di grandi investimenti. Le piccole imprese che hanno sempre dovuto fare i conti con le loro dimensioni sono invece in declino.



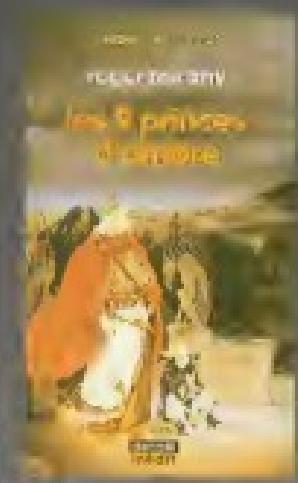
¹Because of their relatively small sample size, we do not report separate results for the two groups of patients.

OXYGEN

Amis lecteurs qui pleuriez à chaudes larmes la rubrique Inspirations prématûrement disparue, réjouissez-vous! Car tel le Phénix renaissez de ses cendres, voici venu OXYGEN: vingt pages sur le cinéma, la BD, la littérature et les jeux.

Pas de panique, il s'agit de vingt pages en plus, votre mensuel préféré n'a pas été amputé d'une seule de ses pages concernant la micro. Et pour le rentrée, nous promettons de vous parler de ce que nous aimons en high tech, vidéo et musique. Bonnes vacances!





plus...
sur les
grands...
l'avenir...
et... dans...
les bistrots...
système d'Au...
sous un manteau...
que cette œuvre ne...
aspirable et facile, que...
D'autre, nous sommes...
parlementaires traductions. Les...
personnages ont une réelle...
réalité. Héros de tout...
marché. Achille attaqué...
qui ne peuvent laisser...
insatiable. On retrouve les...
thèmes fondamentaux de tout...
romans : pouvoir, sexe,...
violence, etc. Seul le personnage de...
Zelazy et son pouvoir de...
création des font apparaître...
ces données sous un...
nouveau, en les transportant...
dans un univers où l'on...
croit à des parallèles en...
parallèles d'ombres en...
ombres. Le magie côté...
sont propre mondialisation...
des objets avec les diffé-...
rents univers issus d'une...
seule et unique réalité...
Ainsi,

Tout commence dans un hôpital par un terrible sentiment d'emprisonnement, auquel nous héros un tout peu entraîné remédier par la force, pour finalement apprendre que c'est ce



professeur et l'abbé d'Amboise, aussi monde que, la Terre n'avait qu'une partie de son histoire. Dans cette première partie, vous découvrirez ce même temps qui nous préoccupe, sa famille et les conflits que la tempête. Comme cette une première fois vaincu par son frère, qui lui fait crever les yeux, sauf solution pour qu'il ne puisse s'échapper de ses prisonniers par une embûche, la vie étant essentielle pour y succéder.

... et de la vallée,
qui couvre tout le paysage, qui se
tire de l'ouest à l'est, et qui est
aussi une des plus belles vallées
que j'aie vues. Les plaines le
relèvent par la côte, les collines
s'élevant au-dessus, avec
passion. Pour la partie les
plus sauvages que le riu-
nement volume Las Chagras
d'Ortega, a bien fait ne
jamais nous pénétrer, la
maison de notre auteur ayant
été brûlée avec ce fabuleux
village à l'intérieur.

Edition . David J.
Seite . index.htm



AL VANDER

A la conquête de Kiber



Le récit débute par une histoire d'amour entre deux hommes qui se connaissent depuis longtemps et qui ont été amis, mais aussi ennemis, dans leur jeunesse. L'un des deux devient alors un chef militaire et l'autre un agent secret.

Le deuxième tome, "Horizon vertical", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

Les deux héros doivent faire face à de nombreux dangers et échapper à de nombreux ennemis. Leur amitié et leur détermination sont les clés de leur succès.

Edition: Zia lu

Género: Aventura / aventura

VD

Ce second roman continue

CONFIDENTIEL

La stratégie "Under"



Le deuxième tome, "La stratégie 'Under'", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

Le troisième tome, "Horizon vertical", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

Le quatrième tome, "La stratégie 'Under'", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

Le cinquième tome, "Horizon vertical", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

CONFIDENTIEL

La voix des morts



Le troisième tome, "La voix des morts", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

Le quatrième tome, "Horizon vertical", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

Le cinquième tome, "La voix des morts", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

Edition: Livre de Poche

Género: Aventura / fiction

CONFIDENTIEL

Horizon vertical



Le quatrième tome, "Horizon vertical", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

Le cinquième tome, "La voix des morts", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

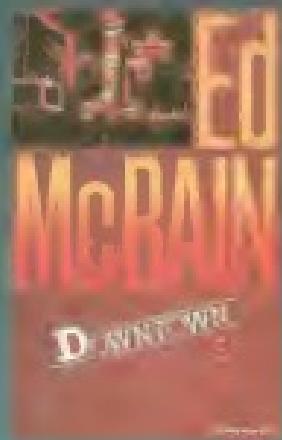
Le sixième tome, "Horizon vertical", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

Le septième tome, "La voix des morts", continue l'histoire avec l'agent secret qui doit sauver son ami du commandant en chef de l'armée qui le poursuit pour avoir tué son frère. Le roman est rempli d'action et de suspense.

Edition: Zia lu
Género: Aventura / acción

ED

LIVRES



coupe un peu moins de quatre contenus à une cinquantaine de pages croissante. Ainsi, ces épisodes sont reportés de tranches de vies à vies : chaque d'inspecteurs comprend des séquences assez longues du présent, mais il n'y a pas de rapport entre elles. Un des pôles de la vie privée du McBain révèle d'ailleurs cette question qui se révèle souvent terrible : les stratégies de lecture : les personnes citées sont-elles vives ? Certains de ses personnages sont davantage aussi sincères que racontés lorsqu'ils le permettent (comme Steve Cauth, traversé le temps plus de trente ans de 87e District au téléviseur ayant débuté en 1956) avec sa sagesse habile, assisté de ses collègues immortalisés comme Meyer Meyer ou Bert King, lutant contre le crime dans ce New York qu'il ne nomme jamais.

Quelques œuvres de sa carrière prolifique sont plus marquées par ses expériences personnelles, à commençant par des recueils de nouvelles très axées sur la délinquance juvénile, traces indélébiles de son enfance passée dans le Harlem balayé (traduction française chez NEQ). Il nous fait dans ces pages sensibles, toucher au fond de la défense de ces parents des noirs entraînés dans un tourbillon de violence et d'amour. On le fait aussi

lire dans certains passages de D'Assez Vrai. Celui où, en 1968, lorsque le complot abîme du police, notamment le célèbre et sage docteur Commissaire Al, docteur spirale phénoménal à cette télévisée 100 Street Block.

On est ici loin des Starsky ou des Magnum, et bien plus près de la réalité du travail policier. Véritable hymne à la sagacité et au

bon sens, intitulé à la fois « l'honneur de juger » (titre original), portant à la conclusion que tout est à faire, mais que l'ordre doit être maintenu.

Certains de ses romans mêlent l'objet de recouvrement, même lors d'agressions graphiques, comme la Tasse du Chameau de John Frankenheimer, ou Bert Lahr dans Europe un Dimanche. Autrement, lorsque un District Attorney entame une affaire dans laquelle le garçon de son amie féminine est accusé d'avoir fait un grave avortement à coup de coups.

Avec Goodbye, dont l'acte de sa mort, McBain signe une œuvre à pein de forme de testament. Le ton adopté est celui de l'autobiographie. Tantôt se moque de lui-même en mettant l'accent sur le côté grotesque de certaines situations dramatiques. L'humour est en effet au cœur de son roman, de grain, événements se succèdent et viennent accappler la vie du héros, aux de fâcheux contres ou failles.

Songez à l'autre en malheur un cultivateur d'osmose (de Florida bien entendu) versé à l'alcoolisme pour oublier, se fait voler son porte-monnaie, puis sa veste, par deux personnes différentes, le soir de réveillon de Noël. Ses amis, angoissés dans cette ville immense où il lui arrive tant de malheurs, il lente désespoirément d'atteindre l'aéroport Kennedy. Sa situation se complique lorsqu'il

se retrouve en regardant la télévision et qu'il recherche par la télécommande un moyen de rentrer dans son bureau, mais que cela ne réussit pas. Il faut alors faire des papeteries pour éteindre la télé et débloquer l'ordinateur à l'aide d'un appareil de démontage.

Comment que l'autre, la télévision, puisse être aussi efficace que lorsque l'on écrit, voire écrire, c'est à dire faire évoluer l'ambiance de nos vies, lorsque l'autre apparaît pour que le lecteur ait envie de plus et plus, c'est un sujet de soi.

Largement autobiographique (les événements du Vietnam, plus tard le Viêt-Nam, viennent remplacer ceux de 20 Ans), comme le meilleur de l'œuvre de McBain, ce n'est à aucun moment sans bonté ou balafrage jusqu'au dénouement, qui va au-delà du simple qu'il est aglié par celui qui a établi le scénario des Oiseaux du Mal, de Hitchcock.

Quand je vous disais que je m'arrêtais pour la dire du mal .

T.L.

Ed McBain

Editor, Presses de la Cité
Géant policier / humour



CAUCHEMAR A LOUDER

Breveté Suisse en 1911 (1910-1911) à 21 ans. Admette professeur et enseignement secondaire pour les cours matinaux en 1914. Grand Prix de la SF (Suisse) 1917 et 1921. Professeur 1922-1923. Docteur ès lettres 1923. Professeur au Collège de Genève, où il enseigne jusqu'à sa mort en 1938. Ses œuvres sont traduites dans plusieurs langues étrangères. Ses œuvres sont publiées dans de nombreux recueils de poésie et de théâtre. Il a écrit de nombreux articles sur la littérature et l'art. Ses œuvres sont également publiées dans de nombreux recueils de poésie et de théâtre. Il a écrit de nombreux articles sur la littérature et l'art. Ses œuvres sont également publiées dans de nombreux recueils de poésie et de théâtre.

Me rendrai pour la suite de l'actualité au Canada et à l'étranger. Bonne fin de vos vacances. Je vous transmets de son amitié cordiale le maire de Tadoussac, Jean-Louis Bouchard, de mes saluts avec une amie que j'ai dénommée sous le pseudonyme de John Cocco.

Le héros est aussi dans le même troupe que le célèbre sire Lord Greylock, officier passé à l'ennemi par la force de l'esprit chevaleresque, écrit. Comme à l'époque lorsque d'après la Guerre de Sécession. Les pages du début sont écho à la vie de George, qui s'engage à 16 ans (l'est-il pas à 16 ans) dans la Cavalerie américaine et combat les Apaches !

seuls interdites, et se faire la part de l'ignorance une certaine classe barbares aussi rancunier que tout ce fait de leur révolte contre la juste volonté. Bourguignon trouve la critique un ton favorable pour exprimer ses vues sur la nature humaine, même s'il se penche plus vers l'exemple de "martyrs" qui sont d'ailleurs venu, bien avant les fils de St en Tchetchénie. L'idée est la même dans Tarzan, et toujours d'essence nauséabonde : la folie des hommes et leur obéissance à ces courroux rapides leur faitoubler leur bonté naturelle, qu'ils ont perdue au départ soit d'obligation soit que la vie de la sauvage leur ait montrée. A cet égard, le malentendu de colon (le colonisateur) apparaît avec force : "sauvage", qu'ils entendent alors dans Tarzan, verte et rouge dans le cycle de Man, doivent payer de leur vie ce qu'il leur a coûté, le prix de cette connaissance.

Quelqu'un est et sera philosophe plus inventif, le style va dans des récits d'aventures, étoile et ne laissent que peu de répit au lecteur-féticheur. Remarquez également une certaine vibration au rythme soutenu, et l'en magnifie qui souligne un quartie des envois volumineux soient sortis à ce jour dans cette excellente collection "Céleste et dragon".

TU

Werner Bergman, dans une anthologie (1948), a fait une entrée remarquée dans le monde de la SF avec *Héritage de l'espace*. Comme Zelazny, il présente également Cybanski. Il réécrit aussi *Moon Lisa*, déclinaison logique des deux précédentes. Voire et au-delà, la plupart des personnages de la saga Peu ou pas empreints dans le style, toujours assez barbare que pour les néophytes du genre. Reste pour les autres un roman original, des personnages attachants, évoluant dans un univers décadent dont la coexistence à travers de telles envoies.

impossible de vous résumer l'histoire, sautez qu'elle se déroule et à la fin des précédentes. J'ajout, cette fois-ci dépasse le monde tangible. La philosophie Cyberpunk fait une tendre, mais complexe appellation, qui révèle les enjeux et discouvre les autres, mais ne laisse pas indifférente les amateurs de Cyberpunk.

Cet autre de formation scientifique connaît son œuvre de n'importe pas toujours compréhensibles, n'hésitez donc pas à lire tout ce paragraphe même si sur le moment vous ne comprenez pas, la suite peut vous délivrer.

Edition: Für die
Oberschule

LIVRES

CELINE TARDI VOYAGE AU BOUT DE LA NUIT



Destouches

écrivain de sa génération aussi qu'un des noms les plus controversés du XXe siècle. Il s'engage en 1912 dans l'armée française, gravement blessé à la tête pendant la Première Guerre mondiale, il se réhabilite, décroît et invalidé à 70%. Il termine d'achever ses études de médecine et entreprend un périple à travers le monde pour finir à Chichy, où il s'installe comme médecin «chez les pauvres».

Voyage au bout de la nuit relate cette époque mûre et dérisoire, parsemée de figures grotesques et grotesquesques, ses héros, Ferdinand Bardamu, quasiment le double de l'auteur, entreprennent le récit de leur vie, enjambant la Guerre de 14-18 (le révélateur le plus sûr de la bêtise humaine), l'Afrique coloniale (révélateur de la vulnérabilité humaine). L'Amérique de la crise dans les années vingt, révélateur de la misère au milieu de l'abondance, et à nouveau Paris et le monde de boutiques et d'emplois minables, que serge Bardamu, devient comme son meilleur médecin de bastille.

C'est en 1932 que paraît *Voyage au bout de la nuit*, qui connaît un énorme succès immédiat. En 36, il fait la connaissance de Lucette Almanzor, qui deviendra sa femme, il s'engage sur un paquebot comme médecin, avant de revenir à Paris où il écrit des pamphlets, qui, en pleine occupation allemande peuvent apparaître comme une justification

LE VOYAGE EN IMAGES

Symbiose parfaite entre ce dessinateur de talent et cet écrivain hors du commun, aucune édition n'est plus belle, plus attirante, plus acide.

Résultat extraordinaire d'un roman d'une sombre grandeur et d'illustrations de même essence.

Louis Ferdinand Destouches dit Louis-Ferdinand Céline, né en 1894 à Courbevoie, est issu d'un milieu modeste. Son enfance, c'est la misère sans lyrisme, et les coups. Il deviendra un des plus grands

sous de la politique de Vichy.

Début 47, il est interné cinq mois pour raison de santé, et en sort pour connaître une existence quasi-abصولiste. Condamné par les tribunaux français, il est amnistié et rentre en France en 1951. Il reprend son travail de médecin à Meudon où il passe les dernières années d'une vie tragi-comique entre sa femme et son chat Baber.

Le œuvre de Céline est marquée par sa vie. Chacun de ses romans peut être considéré comme une auto-biographie approfondie, sans tout au moins, sa lecture pour pas faire présenter certaines difficultés de style ou de compréhension, que cette édition illustrée indéniablement de fait qu'elle soit belle et d'une grande qualité splendide.

À vous de lire et de regarder, à vous de juger.

ED.



Copyright Futuropolis / Gallimard



Copyright Futuropolis / Gallimard

Édition Futuropolis/Gallimard
Geste classique



Copyright Futuropolis / Gallimard

LIVRE
CASSE-PIPE
Illustrations de Louis-Ferdinand Céline



Gallimard



Robert E. Howard, auteur amélioré en 1906, correspondait au style de H. P. Lovecraft, mais succéda à l'âge de trente ans en apposant la malédiction de sa mort.

Célébre créateur de Conan le Barbare, "Two-Guns Bob" nous donne ici à contempler un des personnages les plus démenteurs de la littérature fantastique : Solomon Kane, putain débile, qui traque le mal sous toutes ses formes, étrayant de la colonie danoise, il est sûr le sombre et déterminé aspirant dans une Europe ravagée par les guerres et l'inquisition. Sept nouvelles emmènent nous entraîner à la frontière de l'âme humaine du XVI^e siècle, de l'intolérance, de la magie, de l'Afrique aux sortilégijs aux secrétaires.

Solomon Kane est beaucoup plus qu'un jouet à la soldé du destin, il en est peut-être une antithèse, ou un feu mystique ? Peu nous importe pourquoi il existe ! Personnage complexe aux aventures débileuses, il réussit de casser de vous laisser. Les Nouvelles Editions Oswald proposent d'autres mémoires de ce même auteur et de ce même personnage, dont *la Flèche de la Vengeance* et *Le Retour de Kane*. A découvrir.

ED

Edition NEO
Genre : fantastique / poétique

Bruce Sterling est né aux USA en 1954. Il est un des auteurs de la nouvelle génération cyberpunk. De formation scientifique, il est issue Niven et Williams et des chocs de fin du mouvement L.A. Naufrage du Resseau 1 et 2, deux romans sur l'espace desquels il nous imposa une vision stéréotypée du futur multiboutique technocapitaliste, réseaux informaticques centralisés, manipulations et mort en tout genre... Le futur vraiment ? Laura Webster sera notre guide de plongée en milieu humain et paradoxalement, dans une société qui même Big Brother n'aurait pas inventée (ni à une époque trop antérieure pour prêter le nom de mère de la micro-technique et de ses différentes applications). Sterling prend un malin plaisir à nous percer dans les méandres de ses mégalopoles, antiméthodes du patriarcat, où toutes les teneurs, les couleurs, sont celles de l'effort et de la prébaque, société de l'angoisse par excellence, de ses excès et de ses dangers. Génie visionnaire ou narrateur d'une réalité quelque soit peu acceptée, Sterling peut être considéré, sans aucun espèce d'antécédent, comme un grand écrivain. La préface de ces deux tomes est un petit monument d'humour et de rétrospective sur le cyberpunk, ses origines, son vocabulaire, etc. A conseiller à tous ceux qui sont encore

respirateurs et le motrice. Nous revenons à nos racines cyborgiques perdues dans le labyrinthe des mailles du Réseau. Rien, ni personne, n'y échapperont. Le réel monde a droit de cité, mais que les bimotives, les paixans, les taurantes, les pistos... Tous amalgamés au cœur des servants à n'importe quel prix, mêlent celui de la vie des autres. Webster nous convainc bien tellement de la redoutable puissance, partout toutes ses distorsions unies à une de nos vies l'est peut-être pas, mais Webster est une femme, président marl, bimbé et un grand sens de l'humour, et je vous assure qu'il en faut. C'est une des œuvres de ce roman en deux volumes, qui pour une fois, nous présente un point de vue entièrement finisseur de la situation, entièrement, n'oubliez pas que Sterling reste un homme. Pour ceux qui goûteront des dents, rien qu'à cette perspective, il y en a toujours, il pourront se rassasier sur le redoutable gant masculin parvenant ce matin, pour se choisir un interlocuteur plus étendu, et polier son à leur unique intégration. Le style général est bon, du moins la traduction que nous en donne Dorothé. A lire absolument.

B.D.

Éditeur: David
Genre: Cyberpunk

Robert Bloch est né aux USA en 1917. Il commence très tôt sa carrière, inspiré par Lovecraft son ami et correspondant il est, entre autres, à l'auteur de *Bagdad*, dont Hitchcock tirera un film. *Babou & Adhara* est son dernier roman à ce jour, dont la version américaine a paru en 1979. Considéré comme un hommage à Lovecraft, vous y retrouverez tout ce qu'en fait la substance et l'originalité. Le mythe de Cthulhu ne s'est pas marié avec son créateur, ce roman en est la floraison et l'indétrônable preuve. Pour ceux qui n'auraient pas encore lu Lovecraft, un des maîtres de l'épouvante et du fantastique-polémique, je dossier la a été consacré dans le numéro 15 de Générations 4. Babou & Adhara est peuplé de références que seuls les initiés pourront saisir. Le héros, typiquement Lovecraftien, ne vous décevra pas. Nous sommes au XXI^e siècle, et Albert Keith, amateur d'ouvrages d'art, entre en possession d'un tableau, *La Modèle de Pekings*, identifié à celui dont parle Lovecraft dans une de ses nouvelles. L'avènement, d'apparence anodine, bouleversera de façon drastique la vie jusqu'à présent historique de notre héros. Les éditions NEO nous offrent une nouvelle fois avec ce roman.

BD

Éditeur: NEO
Genre : Épouvante

B D

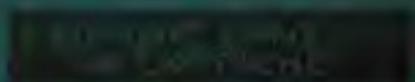


électrisée de cette histoire sage. Tous deux partent à la recherche du père cornu et détrôné d'un peuple qui n'a rien à envier aux Celtes pour ce qui est de mysticisme et de sagesse.

Les amateurs du genre seront comblés par le rythme soutenu des scènes d'action, entrecoupées par des moments laissant plus de place à l'ambiance légendaire de la mythologie nordique. Quant aux autres, ils ne pourront espérer meilleure passe de court avec l'univers baroque du médiéval-fantastique. Cette épopee mélange érotisme et magie, lâches fantasmagories et vengeance, appuyée en cela par des dessins d'une beauté sanglante et ténébreuse, et un discours séduisant très personnel. Un petit mot sur la couleur, utilisée avec un sens aigu de la tonalité.

ED

Éditeur : Zenda
Genre : Heroic-Fantasy



elle sera une histoire d'amour, d'amitié et de survie. Swain, démiurge et créateur de l'ordre des hommes, va devoir faire face à son père, Roi-papa cornu, et à l'ordre, un être maléfique qu'il a lui-même déposé au pouvoir, qui se combine avec lui et entame une alliance avec l'ordre noir. Swain - démiurge de gloires, acteur réservoir d'un manuscrit de poche de l'antiquité. Son protagoniste est Iaine MacRuth, qui règne sur un empire hors du temps accompagné par Ragot, noir aux dents et aux oreilles pointues, et à l'humour décapant, chroniqueur peu objectif et





LATIN AMERICA

... el que para
acabar de la noche a la
mañana, se ha querido
que sea breve. El libro
que es el resultado de la
recolección que en estos
últimos años he hecho
en el campo de los
estudios de la cultura
indígena, es el que
se publica hoy. Se trata
de un libro que no
es de gran extensión
ni de gran profundidad,
pero que es de gran
interés y que se dirige
a los que quieren
conocer la cultura
indígena de México.

un peu moins pour le style et surtout pour que nombreux soient les pressés. Seule la coiffure madame Speyer tente par la douceur de ses courbes, roulées presque jusqu'à rendre son visage et à valoir tout de polyptique. Cette ambivalence se fait de plus en plus expressive lorsque autour de cette dame qui échappe peu à l'œil, passe à la mode, et même à son entourage pour combler dans la modernité du monde des morts.

Les dessins, volontairement sombres pour accentuer l'ambiance inquiétante, sont ponctués par un rire à la mise en scène décalée, dont l'angre



LSTAT MARCH 2010

四



n'est pas celle des habitants.
Ricots d'horreur tant que
l'on nous assène sur les diffé-
rents sujets. A ne pas même
écrire toutes les pages.

60

Editor: Gérard
Gervin [http://www.gerardgervin.com](#)



SEARCHABLE

[View Details](#)

Les bactéries qui sont simples bactéries peuvent être en accord avec la sensibilité ou la tolérance des substances qui je parle dans aucun cas collaborent avec les substances d'acide de rosé. Ces substances sont utilisées en éthologie. Elles sont produites par la médecine et par la pharmacie.

Editor: G. H. Sauer
Editor, European Perspectives:



Copyright © 2010

JUAN J. SOTO LAVIGNE, JE TÉ DÉCHIREUR DE POMME
/JE CHIURE LE POMME/ JE TÉ DÉCHIREUR DE POMME



B D

MOEBIUS



Les vacances du Major

© 1989 Humanoides Associés

avec John Watersong et surtout Cousteau Blue en 1974 et 1975.

La même année, il fonda avec Daillet et Donnet l'inégalable et pleine à chaudes tempes Metal hurlant. Par la suite il publie Azazel et crée le Magus. Enfin il dessine Linal à partir de 1980 sur des scénarios de Jodorowsky. Il aide à la réalisation de décors de plusieurs films : Alien, Tron, Les Maîtres du temps...

Il réside à Los Angeles, PDG de Starwatcher, sa propre société qui diffuse l'intégralité de ses œuvres.

Il nous redonne à découvrir, mais cette fois-ci tout en couleurs, l'imaginaire des albums 1 à 6 des Humanoïdes Associés, dont l'édition originale était en noir et blanc sous les titres *Le Garage hanté*, *Métalique*, *Easdale*, *Pharmacopée*, *La Crâneuse*, *Le Long Tompoze*, *Les Vacances du Major* et *Le Bandit Fou*.

Les dessins sont toujours d'une très grande qualité, étant identiques à ceux de la première édition. Les partisans de la couleur trouventront cette nouvelle édition indispensable et merveilleuse ; quant aux détracteurs de cette même couleur, je leur laisse le soin de la quitter. A mon avis, je trouve intéressant de posséder les deux, certaines planches gagnent à être vues en couleurs alors que d'autres, non.

S.D.

Édition : Humanoïdes Associés
Genre : inclassable

MOEBIUS PREND DES COULEURS

Vieux routard de la BD, on ne le présente plus, exception faite de cette fois-ci, alors profitez-en ! Moebius, alias Gir, pseudonyme de Jean Giraud, dessinateur et scénariste français né en 1938.

C'est en 1953, alors qu'il commence la série des Blueberry dans Pilote, que Jean Giraud prend le pseudo de Moebius dans les pages de l'inoubliable et regretté Hara-Kiri. Il faut attendre 1973 pour voir le parution d'un récit complet : *La Déviation*, suivi de *L'Homme est-il bon ?* Mais c'est dans *L'Echo des savanes* que son talent prend toute sa dimension

MOEBIUS



Le Garage hanté

MOEBIUS



Le Long Tompoze

MOEBIUS



Métalique

MOEBIUS



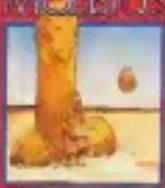
Easdale

MOEBIUS



Pharmacopée

MOEBIUS



La Crâneuse

MOEBIUS



Les Vacances du Major

T3

T4

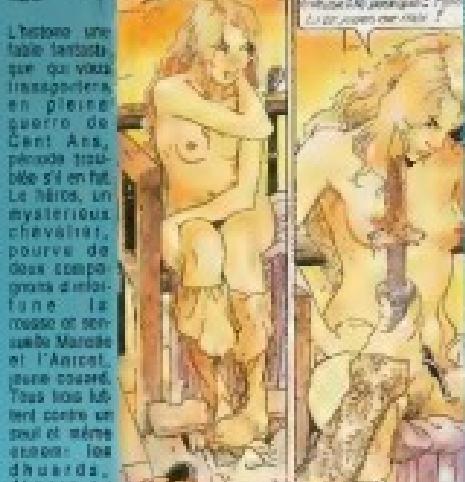
T5

T6



François Boucq, dessinateur et scénariste, naît à Paris en 1945. Acquiert ses connaissances de manière variée. C'est en 1971 qu'il va se tourner vers le BD, ses premières tranches sont publiées chez L'Atelier à travers par la suite aux éditions Peau. C'est après une collaboration de deux œuvres de Jules Verne et d'une histoire de Bernard Clavel qui naît en 1979 les Passagers du destin, première œuvre majeure en BD volontaire, suivie en 1983 par les Compagnons du jeu paucula, trilogie extra-séparée.

L'histoire une fable fantastique qui vous transportera en pleine guerre de Cent Ans, période troublée où il en fut. Le héros, un mystérieux chevalier, pourvu de deux épées magiques d'intelligence, la rose et l'orange. Marqué par l'Amour, jeune coquelicot. Tous les luttent contre un seul et même ennemi : les démons du diabolo. démons au service d'une force maléfique qui étaient peu à peu son appui. A ce bras vont venir sa grande lutte, magnétique et toutefois. Une œuvre très documentée écrits en vers français, au réal d'un réalisme



Copyright Boucq / A autre extrait. Les dessins sont somptueux, d'une luminosité envolante. SD
Editions Castorman / A suivre. Seize épisodes fantastique



Copyright Sorel / A autre



Copyright Sorel / A autre



Copyright Godey / A autre



Copyright Godey / A autre

Une BD expressane, mélée et hélioscène qui dédie l'imaginaire. Soyez comme vous et l'avez jamais vu. On doit ce chef-d'œuvre à deux talentueux artistes anglais : Grant Morrison et Dave McKean. Le premier a commencé sa carrière de dessinateur de bandes dessinées en 1978, quant à l'autre, des études d'arts plastiques font également partie à l'illustration en 1987.

Ce que qu'il en soit, le résultat est né un scénario de haut vol, au service de dessin d'art, dignes de certains peintres. McKean utilise avec brio photos, collages, encres, pastelures et crayons, que ce soient encore. De quoi élaborer les plus sceptiques d'entre nous. Le scénario quant à lui ne disparaît pas, bien au

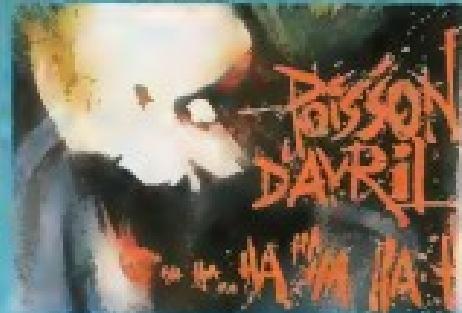
contraire, le décorent subtilement dans le rythme de l'action, tel non à voir avec le conventionnel déroulé de certaines BD. Il arrête au dessus de se chevaucher sur plusieurs cases ou d'adopter un fond commun, etc. L'histoire se déroule en toute dans un style d'aïnians, dont le plus célèbre personnage est le Joker. Je vous laisse découvrir la suite. Soyez seulement que plus on est de fous plus on a peur.

ED

Éditeur Comics USA
Genre : comédie psychologique



Copyright Godey / A autre



Copyright Godey / A autre

Copyright Godey / A autre

B
D

LES EAUX DE MORTELUNE

ALAIN VIEK
EMIL LAS



L'histoire des Eaux de Mortelune démarre : Petit à petit, l'intrigue prend forme, mais avec la publication de l'album 10, les deux auteurs révèlent leurs vues divergentes sur l'épisode d'aujourd'hui : l'un préfère le suspense, l'autre partant de la débauche et du sexe. Préoccupé par ce que le reste de l'œuvre l'oblige à faire, l'objectif de révéler l'importance pour les esprits purs et naïfs. Quelle importance dans la vie de voir le père ou le frère ce qui est à survoler. Si réussie, si ce n'est dans le même but du moins dans les deux, plusieurs membres de cette société disparaissent. Le prince Jérôme, Bambé son frère, inventeur de l'élixir éternelle personnes, son bouton, sa putain (je cas), Nicolas le petit frère de colo-cr, un enfant né qui pourrait être le nouveau messie, je vous laisse découvrir les autres. Ils sont poursuivis par le doc Molik, cousin du pionce qui brigue sa place et son secret de jeu nesse éternelle.

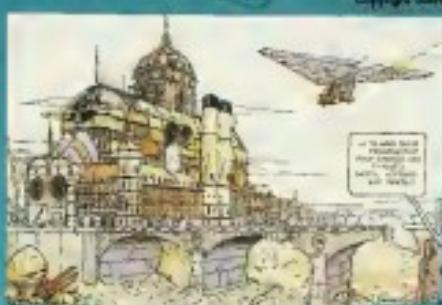
Les dessins sont tout simple ayant beau faire mal à regarder, susceptibles de rappeler un certain Moebius; mais ne vous y trompez pas, Attalos a su se créer son propre style. Le scénario est riche en rebondissements, bien rythmé, il saura vous tenir en haleine.

S.D.

Édition Glénat
Géante, science-fiction / fantastique

Philippe Attalos, dessinateur talentueux connu pour ses œuvres humoristiques et politiques (le journaliste parisien) depuis 1988. Il collabore avec CDMJ, débuté en 1995 avec *Le vent des dieux* et poursuivi par *Les eaux de Mortelune*, l'année suivante. Patrick Collin, scénariste et réalisateur français, né en 1948, participe à de nombreuses productions dont *Qui tue le chien*, ainsi que *Les Sept Vies de l'Espresso*. Du fruit de leur collaboration, les quatre volumes *Des Eaux de Mortelune* sont nés.

LES EAUX DE MORTELUNE



LES EAUX DE MORTELUNE

ALAIN VIEK
EMIL LAS



Copyright Glénat



pour faire l'humour. Il n'y a pas de voyages ou de

traversie, un personnage principal ou une histoire politique.

Souvent, le héros, pour être à l'aise dans un univers auquel il ne forme un ensemble inégalement contradictoire. Le plus étonnant reste cette faculté à croquer les titres de caughteur de nos amusantes conversations.

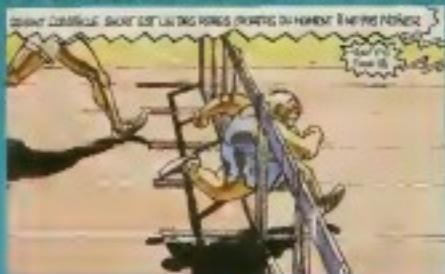
A non point douter, Goossens fait partie des grands de la bande dessinée et nous ne manquerons pas d'en reparler, ce sera ce que pour prendre le plaisir de le relire inlassablement.

T.L.

Editeur : Humanoides Associés
Genre : humour

Si vous ne connaissiez pas l'auteur, ne craignez pas l'avis. L'ambiance qui se dégagé de l'ensemble de son œuvre est empreinte de ce que les Anglais nomment "non sense", surréalisme basé sur une étude attentive et pointue de l'humour dans ce qu'il de plus splendide. On ne peut s'empêcher de faire un parallèle avec les excellents Monty Python.

Copyright Humanoides Associés



Il existe un autre dessinateur de bandes dessinées qui possède une grande originalité : Hugues Dastin. Né en 1970, il fait ses premières débuts dans l'hebdomadaire *Destinatarius* (un peu l'équivalent des histoires complètement folâtres, voire surréalistes, soit toujours dérangeantes. Yéah est le titre de l'un de ses nombreux albums.

L'humour d'Edika n'a rien de gentil, il a sa gêne personnelle, pas même [surtout pas !] l'Epouse, et si hésite pas à se mettre en scène sans ménagement. Les interminables et croustillants dialogues de ses personnages folâtres ne sont pas sans rappeler certaines tirades des Marx Brothers. Il cultive l'absurde et le non-sens avec dévotionne dont un style cru et direct où l'adore ou on le déteste, mais il ne laisse pas indifférent, ce qui est le feu des avatars de talent. Les petits psychotropes de la vie quotidienne tournent à l'ironie, c'est la comédie dell'arte en format de poche. Huile glaciale publie régulièrement ses récits complets. Indispensable pour vos vacances.

T.L. & S.D.

Editeur : Jarlu
Genre : humour

Hughes Dastin, né en 1970, est un dessinateur espagnol. Il vit actuellement à Barcelone. Il commence à écrire et à dessiner en 1970 quand il fait ses premières débuts dans l'hebdomadaire *Destinatarius* (un peu l'équivalent des histoires complètement folâtres, voire surréalistes, soit toujours dérangeantes. Yéah est le titre de l'un de ses nombreux albums.

La fiction côtoie sans cesse la réalité, ingrédient de son large succès. Jarlu nous donne à découvrir un de ses meilleurs albums : *Les Cœurdiques*, entièrement en noir et blanc, tout le talent d'Hugo Pratt, et son sens du récit s'y déployant à mettre dans votre valise, ou dans votre poche.

VD

Editeur : Jarlu
Genre : Aventure/Fiction



J E U X



Pensez donc, on y trouve bien moins que l'équivalent du "déses" de l'ancien AD&D avec une liste des dieux accompagnée des caractéristiques des prêtres de chacun, en un mot, il est difficile de jouer un clerc sans y faire référence. Mais ce n'est pas tout ! Il contient également une description détaillée de toutes les villes importantes des Heartlands, la partie centrale de la carte pour ceux qui connaissent. Avec en plus une explication de la magie dans les royaumes, une série impressionnante de nouveaux sorts et pourz autres aides de jeu.

EN bref, un guide Michelin + un légendaire + un arcane + tout, le reste... dans un seul volume, de quoi attraper des temps aux neurones pour les malheureux DMs.

Tout ceci s'attime à poser la question à cent francs jusqu'où s'arrêteront-ils ? De pouvres nailles (comme moi) craignent pourtant pour leur avenir de 42 îles de mazelas, or la nouvelle version bannira bientôt plus de place que la précédente n'en occupait après ses huitaines années d'absence.

Jugez plutôt : player, DMG, 2 classeurs de monstres, deux et bientôt quatre livrets sur les classes, un livre préférément sur les Royaumes Oubliés sans lequel on ne peut pas jouer sans le recette. Sans oublier deux autres livres d'aides de jeu, déjà beaucoup plus accessoires, concernant les catacombes et les châteaux.

ÉTAT DES LIEUX

Supplément pour AD&D 2ème édition édité par TSR.

Un nouveau volume d'AD&D2 est paru, et il m'a tout l'air intéressant ; écrit par Jeff Grubb et Ed Greenwood, les deux têtes pensantes de la nouvelle édition du vénérable ancêtre ("Donge" pour les intimes).

Mon opinion sur ce dernier volet est franchement favorable ; il contient une foule de renseignements précieux, voire indispensables au DM qui s'est mis en tête de faire jouer dans ce monde fabuleux que sont les Royaumes Oubliés.

jeu demeurant bien utiles si l'on prend le temps de les déconiquer, mais qui quoi ! La course aux améliorations semble bien accélérer depuis TSR qui n'est pas sans y voir un évident intérêt commercial. Le jeu en lui-même a évolué dans le bon sens, et le scénario proposé (non imposé) est une débauche grandissante. Fais de doryen, vous avez de beaux jours devant vous. Mais à quel prix ?

TL

Éditeur : TSR
Genre : médiéval / fantastique





**LES DIVISIONS
DE L'OMBRE**

EUROPEAN ENTERTAINMENT

Illustration: Jérôme de Grotz

In / Dominique Sébastien



Intervention Divine



Jouer à un jeu de plateau est une activité qui demande un certain temps et d'investissement. C'est pourquoi les jeux d'ambiance, comme *Les Divisions de l'Ombre*, sont devenus si populaires ces dernières années. Ces jeux sont généralement basés sur des histoires ou des mythes, et leur but est de faire découvrir une histoire dans un cadre interactif. Les règles sont souvent complexes, mais le jeu est souvent très amusant et offre de nombreuses possibilités de stratégies et de tactiques. Les joueurs doivent travailler ensemble pour déjouer les obstacles et atteindre l'objectif final. Les jeux d'ambiance sont également populaires pour leur côté social, car ils favorisent la communication et la coopération entre les joueurs. Cependant, certains peuvent trouver ces jeux un peu longs et complexes, ce qui peut détourner certains joueurs. Cependant, avec un peu de pratique et de patience, tout le monde peut apprécier ces jeux.

Ensuite, nous avons testé *Les Divisions de l'Ombre*. Ce jeu est un véritable succès, avec ses belles illustrations et son histoire captivante. Les règles sont bien expliquées et faciles à comprendre. Le jeu est très amusant et offre de nombreuses possibilités de stratégies et de tactiques. Les joueurs doivent travailler ensemble pour déjouer les obstacles et atteindre l'objectif final. Les jeux d'ambiance sont également populaires pour leur côté social, car ils favorisent la communication et la coopération entre les joueurs. Cependant, certains peuvent trouver ces jeux un peu longs et complexes, ce qui peut détourner certains joueurs. Cependant, avec un peu de pratique et de patience, tout le monde peut apprécier ces jeux.

Le jeu est très bien fait et offre de nombreuses possibilités de stratégies et de tactiques. Les joueurs doivent travailler ensemble pour déjouer les obstacles et atteindre l'objectif final. Les jeux d'ambiance sont également populaires pour leur côté social, car ils favorisent la communication et la coopération entre les joueurs. Cependant, certains peuvent trouver ces jeux un peu longs et complexes, ce qui peut détourner certains joueurs. Cependant, avec un peu de pratique et de patience, tout le monde peut apprécier ces jeux.

T.L.
Edition Flambard
Genre: Rôle-jeu

Le terme « un rappellement » désigne l'ensemble de parties de la théorie prédictive de Croc qui constitue les bases de son événement prédictif par peur des mots (EDM), c'est d'abord un matériau superficiel - cette classement qui en fait, contenait trois brevets à la mystique imprécise, passant d'illustrations pleines page de Ver-Artis, qui plongent le lecteur dans l'atmosphère mystérieuse dont. Que dira du jeu en lui-même? Le jeu est bien fait à priori respectueux des règles de construction. A côté, il convient à ajouter quel que remarques plus techniques concernant une importante évolution entre les différentes éditions évaluée mutante, qui les deux dernières, les joueurs et les «gosses». Pour continuer dans la théologie, il faut dire quelques mots au sujet de la présentation: la mise en page est sobre, et l'ensemble très peu coloré, ce qui s'explique par le budget certainement limité de la société d'édition comme. On regrette néanmoins l'absence d'illustrations de qualité, particulièrement pour la couverture. Ce ne sont tout de même pas les dessinateurs de talent qui manquent, même dans les œuvres.

Mais assez longuement, ce jeu possède d'indéniables qualités.

Et si les règles ne vous placent pas, l'ambiance est largement utilisable en son conseil de jeu ou campagne pour votre jeu d'ambition favori. En conclusion, on ne peut qu'en encourager cette nouvelle étape à persévérer dans une voie prometteuse.

T.L.

Les deux derniers sont issus avec des éléments humoristiques de Croc, issus de deux autres séries créées à Bruxelles (et toutes deux créées par Howard, Batailleire, Brassens, Vance, et Jan Peeters). Diverses fois et plusieurs fois trouvent leur point d'origine dans les notes de corps critiques, comme ce résultat d'un :

« Un book fait exploser le cœur et la poitrine vermeille. La victime est donc à la fois morte et paralyse. Étonnant non? »

Les deux derniers confrontent les équipages d'anges ou de démons selon le discours de l'épopée à deux auteurs portés dans ces années 80/90 alternatives et le résultat de jeu au risque toujours possible de croire aux synergies. Ses deux dernières œuvres. Une bonne présence de paragraphes avec un fond blanc qui rend la lecture aisante. L'autre critique est plus subjective ce type de jeu dépend à notre avis de la qualité du matrice et des auteurs, et l'opinion que l'on y trouve est souvent contenue dans les efforts et le talent que l'on y apporte. Il paraît donc à déterminer leur destinée.

Le supplément *Intervention Divine* contient d'intéressants scénarios plus développés, complétés par de précieuses notes de jeu, aux titres évoquantes comme « Satan n'a pas de mal à Moddy ». On y trouve de plus des critica, un complément d'information sur le jeu avec la mort (en toute simplicité) et une liste de personnages susceptibles et plus vrais que nature comme ceux que l'on y imagine.

SD & TL
Edition Sirice Production
Genre: horreur/aventure

JEU X

Est à l'usage de prévention... "Watts." Pour ceux qui aiment vraiment pas l'automobile, je dirai Steve Jackson, il n'est tout simplement pas la meilleure simulation de conduite de véhicules (enfin une peu réaliste), a tout point que personne n'a depuis sa sortie, voici de nombreuses années, songé à le consommer.

Dans un anvers à la Mad Max, où les gladiteurs sont des stars de la télé, et ont pour armes motos, voitures, camions, que sais je encore, vous croisez un de ces valeureux guerriers de la route qui va tâcher de se frayer un chemin vers la piste.

Cette traduction de Croc (évidemment ce gars-là est partout) régit toutes les règles posées à ce jour sans en modifier aucune dans une superbe boîte "petite à jouer" contenant évidemment échecs, pions et cartes.

A vous de jouer maintenant, créez votre pilote et constituez son véhicule avec les crédits qui vous sont alloués. Et à vous faire le vote sur le but principal, si ce n'est unique, alors de survie. Des machines internes et établissements sont prévus pour les réunions déssous de se familiariser avec les règles de simulation ; les par la route, les postes peuvent prétendre se lancer dans des aventure plus habiles. Au chemin entre le JDF et le boardgame, avec des possibilités très diverses de scénarios. Tous y trouveront leur compte, et pas seulement les amateurs de ces colonies.

Edition: Siroz Productions
Genre: Simulation de combat
discretisé



卷之三



Le récit de Lovecraft est un véritable chef-d'œuvre de l'horreur et du fantastique. Les descriptions sont splendides, et l'ambiance est impénétrable. Vous allez enfin pouvoir explorer l'Anglais de Long, encore le Chat de Séraphin sans risques. A posséder absolument tellement c'est beau.

Editor: Descartes



SPACE HULK



SPACE MARINE



Résumons vous, c'est "vous avez le géant peint au vert qui défile sur vos écrans de télévision". Il s'agit d'un monstreux vaisseau spatial transportant des génériseurs, une race d'extraterrestres dans une vitesse et d'une agressivité extrême dont le but est de conquérir l'univers. Pour vous faire une idée de ces créatures, imaginez l'Alien du film et ajoutez les deux paires de bras. Leur mode de reproduction est à l'image de leur aspect vivant, ils pondent à l'intérieur de leurs victimes qui accoucheront plus tard d'un bébé génériseur. Je prétends vous décrire la scène mais je pense que vous n'y arriverez pas d'ailleurs je commence à me sensibiliser.

Pas à ses immenses croissances, l'Humanité a la tête de laquelle se trouve un empereur "Régime", une masse de câbles et de char nœuds à un ordinateur central. Il dirige l'armée la plus conditionnée de l'univers, dont les troupes d'elite ont l'esigne honneur de combattre les Aliens.

Games Workshop se spécialise dans le "peint à jouer", la boîte contenant en effet tout ce qu'il faut, à savoir en vrac des sections du plateau de jeu des figurines en plastique (non peintes), des das, des potes, un livret de règles et un autre contenant des astuces. Bien que les terminaisons

soient toutes les chances de se faire massacrer avant le fin de la mission, on s'amuse tellement que cela devient un véritable plaisir de se faire détruire lorsque l'on joue les humains. Un mot sur le sujet: les génériseurs ne pouvant attaquer à distance, leur but sera d'éliminer les troupes de l'Empereur et passer par les couloirs et d'arriver au crâne à corps. La technique impériale est en constante évolution puisqu'ils disposent d'armes bioniques et notamment d'un lance-flammes capable de lancer une volute d'une dizaine d'Aliens.

Merci à l'importateur d'avoir inclus une notice en français. Les règles sont très simples et on peut jouer après une demi-heure de lecture. Le livret de scénarios confronte le joueur humain à des missions de plus en plus pénitentes, sans audience. Space Hulk vous fera passer des heures de carnage organisé et c'est avec plaisir que vous "déstirez" à tout va. Et si vous n'êtes pas rassasié, vous pouvez toujours passer à Space Marine.

JO
Edition: Games Workshop
Genre: carnage sur plateau

C'est aussi une sorte de "jeu à jouer", pour qu'elle contienne des bâtiments, des figurines (jeux à beaucoup) des das, des potes et plein d'autres choses allées et venues.

Space Marine est différent de Space Hulk, bien que l'action se déroule à la même époque. C'est à la fois un jeu de stratégie et un véritable carnage ici, pas de plots de couleur pour représenter les armées, une figurine = un homme. Quoi de plus beau que de voir s'affronter de vraies armées (une fois peintes bien sûr). Pas de panopliées à combattre, les batailles opposent l'Empire (fortement armé) aux Rebelles (pleins d'ardeur). Mais on nous promet pour bientôt des races d'extraterrestres.

Agnat a traduit les règles de base mais les règles avancées restent du ressort des anglophones. Toutes sont très bien présentées, claires et simples (du moins dans la version de base). Le livret contient en outre l'histoire de l'Empire, un inventaire détaillé de l'équipement, des fiches pour chaque type de véhicule et des idées de scénarios. Que demander de plus?

Space Marine est de plus entièrement compatible avec Adephus Titanicus (robots

gigantes), démontables intégralement, jusqu'à épouser Games Workshop comme également cette d'autre boîte dont une armée d'ores et une d'armes qui suivront celles du War-

En conclusion, ce jeu va directement à fond, ages de 12 ans et plus (peut-être plus). L'Empereur (ou plus encore), qui veulent s'initier au jeu de stratégie mais aussi à ceux qui veulent vraiment s'éclater. La dernière chose que je vous dis, c'est que j'ai très mal flashé sur ce type de jeu que je possède toute la collection Games Workshop, et qui vient de créer la Guide de l'Impérial 6 pour les véritables fans de Space Marine. Des commentaires contre les britanniques sont même en projet. A quand le championnat de France? (NDLR: Qui?)

JO

Éditeur: Games Workshop
Genre: jeu de plateau violent

OXYGEN SUR MINTEL?

3615 GEN4

TAPEZ MOY

CINÉMA



LE FILM DE L'ÉTÉ

Chaque année, c'est la même chose. L'été arrivant, en dehors d'une ou deux reprises, c'est le vide total, le néant absolu au niveau des sorties de films. Une seule année, un film sorti un été eu un succès incroyable : il s'agissait de *Romancing the Stone* (A la poursuite du diamant vert), de Robert Zemeckis. C'est ce même réalisateur qui nous offre, cet été, *Retour vers le futur 3*, excellent film mettant fin à la série. Tourné dans la foulée du second "*Retour*", le troisième volet reprend à la fin de ce

septembre, soit après le retour de l'été de Marty jusqu'en 1955, où Doc et la Delorean volante servant à voyager dans le temps sont frappés par un éclair et envoyés en 1885, au pays Far West. Marty, coincé en 1955, retrouve voir Doc pour tenter de trouver une solution. Fort heureusement, le Doc de 1885 a envoyé une lettre à Marty, expliquant sa situation exacte. La Delorean étant en panne, et les pièces de rechange n'existant pas en 1885, il a caché la voiture dans une mine. Il demande également à Marty de ne pas verser le chuchotement, Doc Brown semblant apprécier de terminer ses jours à cette époque. Nos deux amis retrouvent rapidement la voiture, et Marty se prépare à retourner enfin en 1985, au présent, quand près de la mine, il découvre une tombe portant le nom de Doc Brown, et sa la date de mort se situe dix jours après la date d'envoi de la lettre à Marty. Il va donc devoir immédiatement partir jusqu'en 1885, pour aller sauver Doc Brown d'une mort certaine.

C'est reparti ! Les gags habituels reviennent, et sont maintenant du comique de répétition, mais l'effet est réussi. Marty assoiffé, qui est recueilli chez ses oncles et qui se réveille en pensant être en 1985, la rencontre avec le premier des Tasseurs dans le saloon, la bagarre qui s'ensuit, la piste, la kermesse de la ville qui oppose le Béz des





Sinon des deux premiers épisodes, les 88 miles par heure et tout ce qui s'ensuit!

Retour vers le futur 3 fonctionne un peu comme le troi-

sième Indy. On y découvre de nombreux éléments expliquant la conduite des divers personnages, leurs trucs, et la construction de Hill Valley, véri-

table "personnage" des trois films, de par son importance. Dans Retour vers le futur 3, l'aventure bat son plein, mais l'heureux aussi Marty, tombant chez ses parents, et ne pouvant dire qu'il s'appelle McFly, annonce qu'il s'appelle Clint Eastwood. Evidemment, c'est aussi que l'appellent tous les cowboys d'Hill Valley, et cela prime de bons moments. D'ailleurs, une des plus grandes scènes des westerns ne sera-t-elle pas parodiée durant le duel opposant Marty à l'oncle de Bill Tann?

Dernière surprise de ce troisième film, les personnages, que l'on découvre sous un nouveau jour. Doc Brown, rencontrant le temps de sa vie, rebours en enfance, et sera sauvé plusieurs fois par Marty, devenu un adulte. La nouvelle "condotte" de Marty le sauvera d'auteurs de cambio-

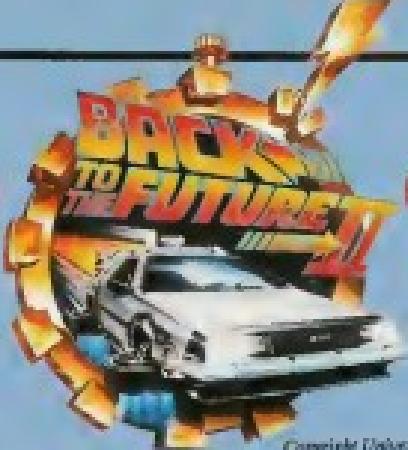
Finallement, si Retour vers le futur 3 est un très bon film, c'est aussi parce qu'il répond à toutes les énigmes posées par le second film. Qui est Needs? De quel accident sera victime Marty dans le futur? Qui devient Jennifer? Cocktail explosif d'aventure et chuchotage, Retour vers le futur 3 est incontestablement le film de l'été. Même basé sur les effets spéciaux que le second volet, c'est une nouvelle réussite du réalisateur. Robert Zemeckis, qui continue qu'il est fan de ceux sur lesquels il faut compter, depuis le Diamant vert jusqu'à ce troisième Retour vers le futur, ces passeurs par Roger Rabbit, tous ses films ont été d'énormes succès.

S.L.

Distributeur: UIP
Genre: aventure

Sortie nationale: 18 juillet

GRAND CONCOURS



Copyright Universal



Avant la sortie du troisième épisode des aventures de Marty et pour la sortie du jeu portant sur Back To The Future II, Génération 4 et Imageworks organisent un fabuleux concours.

Questions:

- Comment s'appelle la fiancée de Marty?
- Quel nom porte la voiture permettant de voyager dans le temps?
- Quel est le nom de l'acteur incarnant Marty?
- En dehors de la série Retour vers le futur, Christopher Lloyd a joué dans un autre film de Robert Zemeckis, lequel?
- Qui a composé la musique du premier Retour vers le futur?

Réponses:

1er prix: 1 superbe skate-board Back To The Future II + 1 Tee-shirt Back To The Future II.

2e au 5e prix: 1 Sweat-shirt Back To The Future II + 1 jeu Microsoft.

5e au 20e prix: 1 Tee-shirt + 1 casquette + 1 poster.

20e au 50e prix: 1 porte-clés + 1 stylo + 1 poster.

Envoyez vos réponses à Génération 4 Concours Back To The Future II, avant le 30 septembre 90, uniquement sur cartes postales, au 19 rue Hippolyte Moreau, 75018 Paris, en n'oubliant pas de mentionner votre machine.

LES COMPAGNIES ETRANGERES

ACTIVISION

TIME MACHINE est présenté en rubrique previews. La compagnie anglaise vient de passer un accord avec la FOX afin de publier un jeu nommé ALIENS VS. PREDATOR, et mettant en action les monstres des deux films ! Le jeu sortira plus tard dans l'année sur Amiga, PC et ST!



L'espion qui m'aimeait



L'espion qui m'aimeait



L'espion qui m'aimeait

DOMARK

L'ESPION QUI M'AIMAIT, basé sur le James Bond du même nom, sortira en septembre sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu d'action composé de plusieurs scènes différentes, et reprenant vraiment les moments les plus fous du film.



Neuromancer

ELECTRONIC ARTS

DRAGON WARS, un jeu de rôle dans la lignée de Bard's Tale, testé sur PC dans un précédent numéro, sera disponible en juillet pour Amiga.



Neuromancer

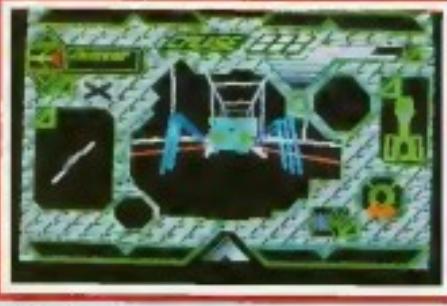


Yolanda



Magic Fly

Toujours de l'équipe d'Interplay, sur Amiga et en jaillie, NEUROMANCER est un jeu d'aventure interactif basé sur le roman du même nom, écrit par William Gibson. Préparez-vous à explorer le monde Cyberpark dans ce jeu superbe.



Magic Fly

MAGIC FLY n'a rien à voir avec la trilogie du même nom ! C'est le nouveau jeu du programmeur de Spitfire 40 et Strike Force Horizon. Il se déroule dans un futur lointain, où les vaisseaux spatiaux ressemblent à des insectes. Vous dirigez un escadron de vaisseaux dans le but de détruire la pègre regroupée sous le nom de The Ceti Triad. C'est un jeu en 3D "tomes pleins", avec plus de 30 vaisseaux ennemis différents, et c'est prévu pour avril sur Amiga et ST.

MINIATURES

YOLANDA est l'adaptation d'un jeu de tableaux très connu sur 8-bits. Réalisé par Steve Bak, ça n'a rien de très beau et c'est très très difficile, car plein de pièges... et c'est volontaire. Ce jeu ne s'adresse donc qu'aux excellents joueurs, ceux qui aiment les jeux à la limite de la pulsabilité. C'est prévu pour fin juillet, sur Amiga, PC et ST.



Adidas Championship Football



Adidas Championship Football

OCEAN

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL sera en vente pour Amiga et ST lorsque vous lirez ces lignes. C'est un

3615 GEN4

CET ETE SERA CHAUD!

TELECHARGEMENT

DES PREVIEWS
DES DEMOS
DES JEUX INEDITS
DES UTILITAIRES

3615 SAPRISTI GEN4



Adidas Championship Football



Adidas Championship Football

jeu de foot, mais on ne l'a pas vu, alors, on se contente de vous présenter les photos.

BATTLE COMMAND, présenté dans notre précédent numéro, sera disponible à la rentrée sur Amiga, PC et ST. Il en est de même pour EPIC, que nous présenterons à nouveau en rubrique préviews.

BILLY THE KID, également présenté le mois dernier, sortira à l'automne, soit vers novembre.. si tout va bien. Plus tard, sortira également NARC, tiré du jeu d'arcade original.



Tempus

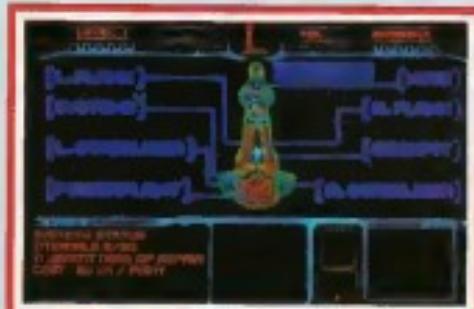


Tempus

PSYGNOSIS

En juillet, ce sera le tour de **MATRIX MARAUDERS** pour Amiga puis ST. Ce jeu en 3D est un mélange des mecs de Tron et du Gén. On attend de voir ça. **NITRO** et **SHADOW OF THE BEAST 2** sont présentés en rubrique previews !

C'est à la rentrée qu'est prévu la sortie de **TEMPUS**, un jeu mêlant arcades et Dungeon Master, avec une réalisation digne de Psygnosis, sur Amiga et ST.



Matrix Marauders



Matrix Marauders



Matrix Marauders



Matrix Marauders

SIMULMONDO

Cette compagnie italienne devrait être prochainement distribuée en France.

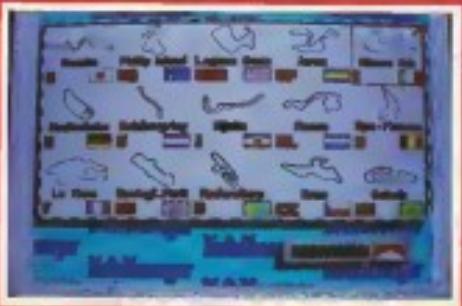
PI MANAGER et BASKET MANAGER, testés dans ce numéro, seront donc bientôt disponibles pour Amiga, PC et ST. Un peu plus tard, ce sera l'arrivée de TENNIS MANAGER pour Amiga, puis PC et ST. Vous gériez votre joueur, vous l'équipez, et enfin, vous disputez des matches ! Dans 500CC MOTOMANAGER, prévu pour les



Tennis Manager



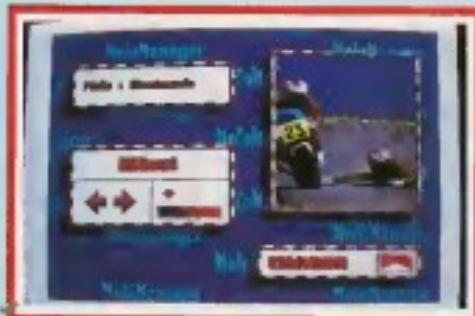
Tennis Manager



500CC Manager



800CC Manager



800CC Manager



Italian Night 1999



800CC 00.25 22.04

mêmes machines, vous participez aux championnats de course en moto. Enfin, ITALIAN NIGHT 1999 est un jeu d'aventure se jouant entièrement à la souris, et prévu également pour bientôt, sur les trois machines !

Le prochain jeu se nomme I PLAY 3D SOCCER, et il s'agit d'un football avec une vue en 3D, un peu comme International Soccer Challenge de Microstyle. La différence vient du fait qu'il est possible d'y jouer à deux à la fois, l'un contre l'autre, l'écran étant séparé en deux zones ! Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST en octobre.



Italian Night 1999



I Play 3D Soccer



I Play 3D Soccer

Italian Night 1999

US GOLD

SNOW STRIKE, déjà présenté en previews sur PC, sera disponible en achat sur PC, mais aussi sur Amiga et ST. Voici des photos de ces versions que nous n'avons pas encore présentées.



Snow Strike



Snow Strike

GOLD OF THE AZTECS, MURDER et MEAN STREET sont présentés en rubrique previews, alors que **UN SQUADRON** sera la prochaine adaptation de jeu d'arcade, sur Amiga et ST, d'après un jeu Capcom. Nous vous présenterons ici quelques photos d'écrans de la version originale.



UN Squadron



UN Squadron



UN Squadron



UN Squadron

OPERATION HARRIER est prévu sur Amiga, PC et ST pour septembre. C'est un jeu qui reprend le système Rotoscope du jeu Retrot, et qui vous place aux commandes d'un Harrier, cet étrange avion à décollage vertical.

THE CYCLES

International Grand Prix Racing

The Cycles, Le Grand Prix International de Course vous entraîne sur chasse des motos les rapides que l'on a jumelé confondu!

Le seul jeu de moto avec perspective de la première personne. Mettre les gaz et ressentir la poussée de l'accélération! Jetez un coup d'œil par-dessus le guidon et regarder le trafic disparaître sous vos roues.

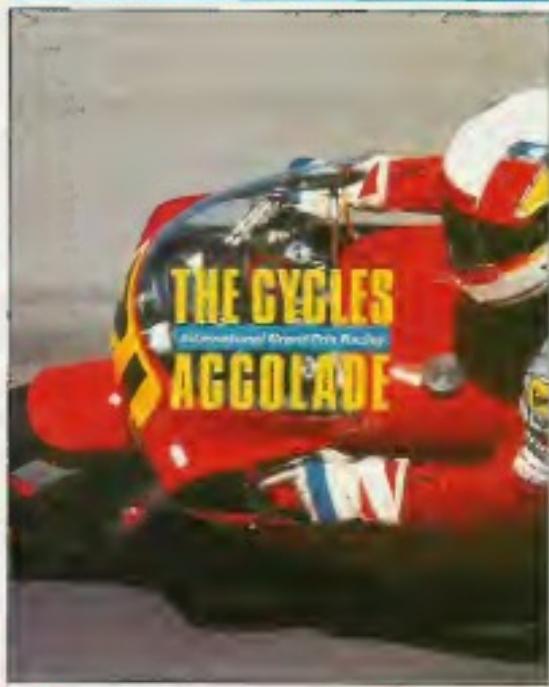
Vous avez le choix entre 5



niveaux d'habileté différents. Chaque niveau modifie la capacité de course de la compétition.



Photos tirées de la version IBM PC



Le coureur devant vous essaiera-t-il de se détacher avec force ou peut-il se mêler dans la tentacule? Mesurez-vous aux pilotes internationaux dans les meilleures épreuves de motocyclisme. Chassez des courses de 500cc, 250cc ou 125cc et offrir 15 pistes Grand Prix authentiques à travers le monde. De l'Australie au Brésil, utilisez vos pedales et les circuits les plus époustouflants de sport automobile.

Qui a du cran? Qui vise la gloire? Qui émergera



victorieux et brandir le trophée de champion du monde?

IBM PC, AMIGA,
SPECTRUM et AMSTRAD
(en vente actuellement)

CBM 64/128;
disponible en Août.

Vous met en selle

Un vrai réalisme de course avec une perspective de première personne

Accolade Europe Ltd.,
Unit 14, The Lombard Business Centre,
55 Lombard Road,
London SW11 3BB,
Tel. 01-4471 7361/99



ACCOLADE
The best in entertainment software

PETITES ANNONCES

AMIGA

Vende jeu Amiga très originaire de systèmes Amiga! Total-party sur cette véritable console Système VHS 60 cm x 20 cm avec Amiga 1000, Amiga 1200, "version" Amiga excellente utilisation, deuxnes cartes, clavier visible, manettes, 20 et 30 Mhz, digitec... Une boîte de détails supplémentaire présentation sonore par cassette sur Atari, Amiga ou Mac. Chiffre par correspondance pour 100 francs port compris à Editions Sybillemon, 16 rue Fermat, 75014 Paris.

Le catalogue grecat des meilleurs logiciels de dessins public pour Amiga (Megapaint, paint, utilitaires, stilos et les collections Pub et Trilogie) est disponible. Les catalogues de DP sont possibles. Des jeux PC sont aussi disponibles (comme chez specialty). Envoyer à Free Distribution, 88 rue du Faubourg Saint-Honoré 75009 Paris.

Vende Amiga 500 + extension 1000 + lecteur 5 25 (garantie) + joystick + manette + accessoires pour un petit prix Tel : 01 47 46 00 00 entre 10h et 20h. Pas à distance.

Vende originaire Amiga File (1200), North & South (1200), Fighting Soccer (1200), Captain Blood (1200) + 4 jeux compagnons (en téléchargement 100 francs pièce) Tel : 78 55 07 58 Volkswagen 66100

Vende Amiga 500 + extension + 1 drive exterieur + 1 moniteur 1545 + logiciel 7000 francs. Tel : 01 47 33 26 06 le soir

Recherche personne possédant logiciel "Omega" d'AtariSoft. Tel (proximité) : 46 21 02 29 après 18h

Cherche contacts pour Amiga. Vende originaire entre 40 et 100 francs. Cherche contacts amis pour Amiga 500. Tel : 01 47 33 26 36

ATARI

Vende originaire sur ST. Voyageur du temps, Indiana Jones & La Dernière Croisade (version), Castle Warner, Star Wars, Risk, Dangerous 100 francs et B.A.T (sans logo) pour 100 francs. Tel : 25 74 31 36, Etatunited

Vende Atari 520 STF + lecteur externe + freebox + 8 logiciels + disquettes + logo + protect clavier. 3500 francs. Tel : 01 47 08 55 33

Vende Atari 1040 STE (90) + moniteur couleur SC 1425 - 450 francs. Attaque très version, une demande forte en usage. Sébastien Saint-Marc, 2 av. du maréchal Jouhaux, 77350 Gif-sur-Yvette

Vende Atari STF 2800 francs + lecteur externe DF 500 francs + manette pris, manette, 40 livres 900 francs. Le tout pour 3800 francs. Tel : 41 43 51 63

Vende originaire sur ST. Precious Metal, Empire II, Purple Seven Day, Silverstone, Forgotten World... 100 francs pièce. Action Street, French Fantasy, Interphase, Outlaws... 100 francs pièce

Vende plus de 200 démos sur STE, STF (12 francs pièce et port compris). Livre sur demande. Charles maquise de Sound Teacher Thalidomide, 9 rue George Braque 94800 Levallois

Vende Atari 520 STF + moniteur couleur SC 1425 + manette pris (Great Castle, Out Kast...) + utilitaire (GPA Basic 5.0, ZZ Rough...) + manette + manette + boîte de transport. Le tout pour 3500 francs. Tel : 33 49 36 79

Vende disques des intégrales 60 Atari + manuels envoi 10 francs. Tel : 01 47 64 91

Vende Atari STF 520 + moniteur couleur + joystick Basic Model (version) + 20 utilitaires + pris + boîte rangée Zork + manettes + 10 livres + Soundtrack + câble serial. Le tout pour 3700 francs. Tel : 48 68 45 52

Vende Atari 520 STF (12F) avec manette + joystick + manettes + 12 jeux (Dragon's Lair, SpaceBall...) 3000 francs. Tel : 69 42 04 13 à partir de 18h 30

Vende jeu originaire pour ST 150 francs (Castlevania, Gothic, Conquest, Bio Challenge, The Binding Miss, Legend of Djin, Qix, Wind Blown, Ghostbusters 2). Tel : 21 43 05 64. Renvoyer dans la fin de l'année.

Vende un échange solitaire sur U.M.S. Degi plus de 90 disques. Contacter l'Université Malraux, 4 rue des Universités, 90000 Le Chesnay sous l'enseigne Tel : 01 39 22 75

Bonne offre versale à bas prix (15 francs disquette et port compris) plus de 250 disques (magazines, utilitaires, X...) pour Atari ST et STF. Liste sur simple demande. Rapport simple. Poste à l'ordre Georges Karch, 92360 Villy le Frêne. Tel : 01 34 74 00 56 entre 12h et 18h

Vende originaire pour ST avec boîte. Microwave, Micro Mouse, Empire II. Tel : 01 48 00 00 09 après 18h

Vende nombreux super jeux sur STF au prix de 50 francs. Juste Tower of Babel, Paper Manager, E-motion. Tel : 01 39 05 66, domino Team

Vende originaire pour Atari ST. Fighter Bomber (120F), Crash HO (120F), Sherman HO (120F), H.E.A (120F), Crypton (120F), Gertcha II (120F), Sabre Herc (120F). Tel : 01 39 22 41 97

L'ensemble vous intéresse? Je vous propose une méthode de cours par correspondance sur ST pour ceux qui veulent pris d'au moins 6 mois. Poste sur dos. Centre Lavoisier, 36 av. Galilée, 94160 Si-Mois Tel : 42 81 50 45

PC et compatibles

Vende originaire pour PC complète. North & South (120F), Knights of Legend (120F), Sherman HO (120F), TV Sport Football (120F). Tel : 01 62 00 06

DIVERS

Vende console Sega + Alfredo Beast + B-Type + Microtroy III, + Old Run + Galaxy Force et Hang On pour 1500 francs. Tel : 01 38 97 00 02

Vende jeu Nec et Megadrive 16 bits + pris CD-Rom. Recherche vente de Nec I, Nec II, Sega 16 bits. Pour tout renseignement, domino Adel au 42 52 44 96. Recherche contacts sur Amiga

Vende CD-Rom acheté au 01/94/95 avec lecture (gratuit) + plateau + 4 pris dont Red Alert, Wonder III. Scellé au pris de 3000 francs. Tel : 01. Vende également pour Nec I, Nec II, CD. Vende Nec I complète (à détruire). Vende Amiga 500 complet (lecture), tous bons pris. Domino Adel au 42 52 44 96

Cdrom ZIP renvoie ses montants. Domai (1) 45 49 14 50 dans le jour-même

Vende console Nec + 12 jeux + joystick XE 1 pris, valise 7200 francs, manette 2800 francs. Possibilité de vente séparée. Vende 520 SEI garantie 1 an. 3000 francs au 4500 francs, avec manette couleur 10R. Vende Nec 1 copiere ST. Contact direct sur STF. STF. Recherche Domai, 2 bis rue Ferry, 75015 Paris-Boulogne. Tel : 30 51 26 51

Vende console Sega (avec garantie) TDF + joystick + 10 pris (Shambala, Star Riders...) 3000 francs. Tel : 32 44 42 02 après 17h 00

Vende console Sega + light phaser + 9 des meilleurs jeux + joystick. Pas expédié. Contact assuré par la poste. Caisse à 40% de pris net. Appeler Rehmed au 47 02 02 96



MICROMANIA
1^{er} DISTRIBUTEUR
DE LOGICIELS DE JEUX
recherche
pour les magasins sur
Paris et régions Ile-de-France
• Responsables de magasins
• Vendreurs
Une bonne connaissance des logiciels
de jeux est indispensable.
Envoyer C.V. + photo + lettre
concernant à **MICROMANIA**
Tél. C.I.T. - BP 64
2, rue de l'Arrière 75015 Paris

UNREAL

“Meilleur jeu d'arcade sur Amiga.”

GÉNA

LAISSEZ-Vous ENVOÛTER PAR CE MONDE
IRRÉEL ET TERRIBLEMENT BEAU
DU JEU UNREAL !



Une partie de la jungle de l'île de l'Amazone, où l'on peut observer des plantes exotiques et des animaux sauvages.



La campagne de l'île de l'Amazone, avec ses villages et ses îles.



La zone hivernale de l'île de l'Amazone, avec ses villages et ses îles.



UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tél. (01) 49 57 65 62

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

INFOGRAMES

Présent dans le dossier Infogrammes du Génération 4 de mars d'avril, la sortie d'Alpha Wave est finalement repoussée pour septembre. Je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu de plates-formes en 3D qualifié par l'éditeur de soft émotions. En effet, l'ambiance sonore du jeu est faite d'ondes alpha stimulant le cerveau et amenant le joueur à un état d'état prédefini: relaxation, appris-

sage...
De son côté, Murder in Space est toujours en préparation et avance bien. Il s'agit d'un nouvelle intrigue meurtrière de Bertrand Brocard et son équipe se déroulant au sein d'une station orbitale.



NEW DEAL

Après bien des péripéties, Sophelis devrait sortir en septembre et offrir plus de 300 couleurs à l'écran, 400 Ko de masque, 50 images/seconde et 5 scrollings différents. Techniquement, il n'y a rien à dire. Reste à voir si la pose bâtie est au rendez-vous. Reposez dans le prochain numéro!



SPECIAL C.E.S.

Le Consumer Electronic Show est une manifestation se déroulant deux fois par an, début janvier à Las Vegas et début juin à Chicago. C'est l'un des plus grands salons réservé à la hi-fi, la vidéo, mais aussi à la micro-informatique. Didier Latil, notre envoyé spécial à Chicago, a su braver les dangers de la ville et le charme des nombreuses hôtesses des divers stands afin de vous ramener de nombreuses informations incroyables !



TOURNÉZ CETTE PAGE
ET DÉCOUVREZ LES JEUX
ET LES MACHINES DE
DEMAIN!



Pour notre première visite au C.I.S. de Chicago, nous avons été particulièrement surpris par l'importance des consoles de jeux, et plus particulièrement de Nintendo, dont le stand occupait facilement un tiers de la place réservée à la micro-informatique ludique. Sega, Nec, Atari et Commodore étaient eux aussi présents avec des stands importants, mais ridicules comparés à celui de Nintendo.

Il faut dire que Nintendo est le grand vainqueur aux Etats-Unis, avec un taux de pénétration du marché pour la console NES aussi important que celui des magnétoscopes en France. En plus de cela, la Game Boy est en train de faire un carton à bas, et le nombre de produits à venir est assez impressionnant. En dehors des consoles, l'atmosphère générale est aux compatibles PC, le plus souvent des 386 et des 486, et la quasi-totalité du temps VGA 256 couleurs équipée d'une carte sonore MT-32. Le tout dans petits panneau ou écran géant, avec des enceintes puissantes, ce

qui rendrait les salles presse encore plus impressionnantes. Autant dire qu'avec équipés, les PC sont largement supérieurs à n'importe quelle autre ordinateur, malgré le peu de prestige qu'il n'a pas la machine réelle. Si une telle configuration reste encore aujourd'hui hors de prix en France, le nombre de machines, de plus en plus importantes en France, devrait pousser la vente des compatibles PC, et l'implanter très tard comme une véritable machine de jeu. D'autant que les prix des PC en France se sont de baissé depuis deux ans, devenant presque accessibles à tous. On peut même penser que le PC surviendra à des machines comme le ST ou l'Amiga.

Autre grand présent au CES de Chicago, le CD-Rom, qui s'implante aussi, quoique seulement sur la console Cole-Cole mais aussi sur le PC, comme on peut le voir avec les nouveaux produits Sierra-On-Line!

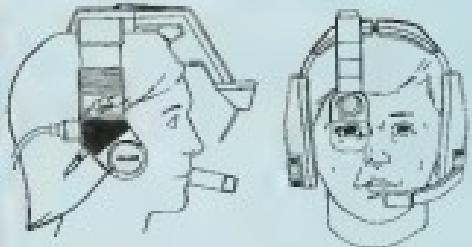
NINTENDO

Le feu de lance du géant japonais démarre toujours la console à fils NES, qui continue à très bien se vendre. Du coup, de nombreux nouveaux jeux classique présentés, mais, chose plus importante, de nombreux éditeurs mêmes proposent leurs débuts sur la console, comme Accolade qui présente quelques produits d'ici la fin de l'année, MicroProse qui propose Silent Service et Piranha, ou encore Midway qui présente les adaptations de films comme Days Of Thunder ou Mad Max. Bref, côté nouveautés, les amateurs étaient servis.

Le chariot magnétique corrigerait les mouvements de vos mains, et permettrait une interaction totale avec des jeux comme la font. Mais le gros intérêt de cette année est un casque futuriste également très. Un écran, mesurant à peu près la taille d'un poing, se place devant les yeux du joueur, et sur cet écran se trouve une cible. D'autre part, un écran se place devant la bouche du joueur. Le joueur peut alors viser sur l'écran, simplement en tournant la tête et en alignant la cible avec le visier du casque, puis, en donnant violemment l'ordre de faire feu, tirer pour détruire la cible. Jusqu'où iront-ils?



Côté Hard, Nintendo présentait ses créations habiles. On pouvait voir le Power Glove, gant qui le joueur enfile, et qui sort de joystick, ou encore le U-Force, sorte de



Sur la console portable Game Boy, qui, doit-on le rappeler, sera disponible en septembre en France, rien de bien neuf, si ce n'est que 36 compagnies peuvent aujourd'hui développer des jeux, ce qui est assez important, car du coup, la console devrait posséder plus de 70 titres d'ici la fin de l'année. Parmi les nouvelles compagnies, on sait qu'il y a Capcom (DuckTales, Gregoire's Quest), Data East (Lock'N Chase, Side Pocket), Iron (R-Type)...



SEGA

La console Megadrive, nommée Genesis aux Etats-Unis, sortira en France officiellement au mois de septembre. Disponible depuis septembre 1989 aux Etats-Unis, ses ventes sont particulièrement élevées et de nombreux produits sont maintenant prévus, dont Moonwalker, présenté il y a six mois ! De nombreuses compagnies préparent des produits importants pour le fin de l'année, comme Telegames qui présente Paperboy, Hand Drivin, Klar, Roadblasters et RBI Baseball 2. Plus de 40 jeux seront bientôt disponibles pour la Genesis, et devraient rapidement arriver en France.



La vraie nouveauté était incontestablement l'arrivée de la Game Gear, console portable couleur de Sega, qui viendra rivaliser avec la Lynx d'Atari et la TurboExpress de Nec. L'écran est de 8,3 cm, et il est rétroéclairé, couleur et à cristaux liquides, comme ses deux concurrents. La résolution est par contre très élevée, car de 480 x 166 pixels, et surtout elle peut afficher 32 couleurs parmi 4096. Comme son, elle possède 3 voix, plus une voix de bruit et une voix "spéciale". Ce qui est par contre inquiétant, c'est que le CPU est un 8 bits fonctionnant à 3,58 MHz, ce que n'est pas très élevé. Elle possède 8 Kb de Ram et 16 Kb de Ram vidéo. On y met le même nombre de plis que dans la Lynx ou la TurboExpress, et il est aussi possible d'en connecter jusqu'à 8. Comme la TurboExpress, un fil peut être ajouté afin de pouvoir recevoir la télévision, et



elle peut aussi servir de moniteur vidéo? Ni les jeux de la Sega Master System, ni ceux de la Megadrive ne sont compatibles, ce qui veut dire que c'est un inutile lourdaud qu'introduit Sega, ce qui est tout de même moins bien que la console portable Neo! Cependant, des accords avec 20 compagnies ont déjà été passés, et 9 jeux sortiront en même temps que la Game Gear. Ce sont trois adaptations de jeux d'arcade : Super Monaco GP, Columns et Pengo. La date de sortie en France est à ce jour inconnue.

Plusieurs extensions sont prévues, comme un clavier intégré, un joystick infrarouge, un lecteur de disquettes 3,5 pouces, une imprimante et une carte GeoLock. À noter que le CDTV est directement connectable avec un moniteur RGB, NTSC ou Pal, et qu'il est possible de le brancher directement sur un magnétoscope Hi-Fi ou S-VHS. Le prix prévu est de 3000 \$, ce qui devrait faire entre 7000 et 8000 francs une fois en France.



COMMODORE

Après quelques mois où les rumeurs les plus folles ont couru sur la console CD Amiga, Commodore dévoilait enfin l'enfant, répondant au doux nom de CDTV (Commodore Dynamic Total Vision). C'est la première machine à combiner les capacités de mémoire de masse du Compact Disc avec les possibilités sonores, graphiques et techniques d'un ordinateur. Avant de vous balancer les terribles caractéristiques techniques, il faut tout de même expliquer que le marché visé dans un premier temps est celui des adultes plutôt que des adolescents, et de ceux qui sont plutôt riches.

Son look lecteur de Compact Disc est volontaire, afin qu'il soit plus près d'un produit audio-vidéo que d'un ordinateur, ce qui le rend évidemment plus "grand public". L'intérêt d'une console telle que la CDTV est d'être, après la console Nec, la première à offrir la possibilité d'afficher des jeux sur CD Rom, qui, comme on le sait, sont l'avvenir du jeu. En effet, le CD permet de stocker près de 650 mégas de données.³ Mais la CDTV devrait également percer dans le domaine du multimédia, car les possibilités qu'elle a pour s'occuper de sons et de vidéos sont particulièrement impressionnantes. La console sera lancée dans le monde entier en septembre, et Commodore prévoit 100 applications disponibles à cette date, et près de 200 titres et vingt pour Noël 1990, parmi lesquels on trouvera plus particulièrement des jeux, des sorts d'information générales, encyclopédies, atlas, etc., des outils éducatifs et des utilitaires familiers.

Le lecteur CD est utilisable à partir d'une télécommande infrarouge comportant dix touches. Le lecteur permet bien sûr de lire également les CD audio, ainsi que les CD+G, CD audio comportant des graphismes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Le microprocesseur est un MC68000 de Motorola, tournant à 7,2 MHz, et la console possède un mega de Ram, 512 Ko de Rom, et 2 Ko de Ram non-volatile pour le système. Le Kaciostat 1.3 est en Ram. Elle comporte un port DMA, un port vidéo pour y connecter un GeoLock, mais aussi une sortie parallèle et série, une prise pour y connecter un lecteur de disquettes, des prises pour connecter clavier, joystick ou souris, 2 ports RCA pour le son, et enfin deux prises Midi (In et Out).

Il est possible d'y connecter directement un casque, mais la console possède également un port pour des cartes de 64 Ko de Ram, ce qui permet de sauvegarder des données personnelles.

Carte graphique : elle affiche 400 lignes en NTSC à 60 Hz, et 312 lignes en Pal à 50 Hz, et possède une palette de 4096 couleurs.

Les divers modes textes sont de 80 caractères sur 25 lignes ou 60 caractères sur 25 lignes, avec des formes de bulles variables et variées.

Pour ce qui est du CD-Rom, il est capable de lire 153 Kbytes par seconde ou 171 Kbytes par seconde, selon le mode dans lequel il se trouve. Le temps moyen d'accès (temps de mise en lecture) est d'une demi-seconde. Le temps maximum étant de 0,8 seconde. Carte capteur, il va jusqu'à près de 550 mégas, ce qui représente environ 700 disquettes Amiga. Les capacités audio du CD sont celles d'un habitual CD Sony ou Philips.

Voilà pour aujourd'hui, mais vous en saurez bien sûr plus très rapidement.

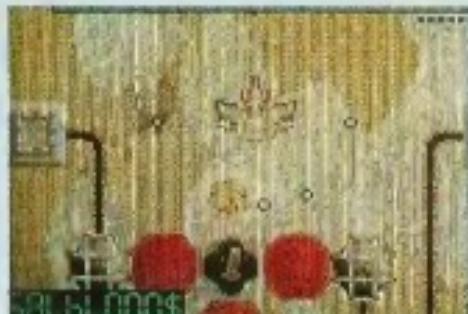
ATARI



La dernière chance pour Atari d'avoir un produit marchant bien aux Etats-Unis : la gamme complète du ST était bien un échec, tout bien sûr la Lynx, dont les résultats sont assez bons. L'arrivée prochaine de nouveaux jeux devrait consoler ce fan, mais Atari devra bientôt faire face à de nouvelles consoles portables couleur, et là tout se compliquera pour eux.

Parmi les jeux originaux, Stern World est le premier permettant à 8 joueurs de participer en même temps ! C'est un jeu à scrollin ou le joueur entre dans un monde de cavernes, et doit accomplir 8 missions différentes. Suivent Zarlor Mercenary, une bataille intergalactique entre aliens et humains, 3D Barrage, un casse-bréquille amélioré et enfin Warbirds, un simulateur de combats à bord d'un vieux coucou durant la Première Guerre mondiale, et qui sera également en 3D !

Côté adaptations d'arcade, il y a d'abord Klax qui est l'adaptation de l'excellent jeu de Tengen, soit aussi présent que Tetris et faisant un peu plus appel aux réflexes



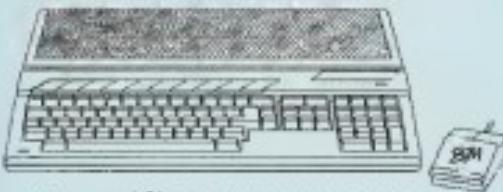
ZARLOR MERCENARY



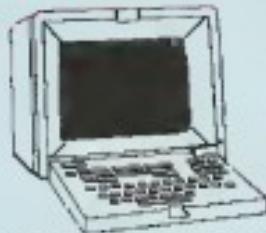
ZARLOR MERCENARY

3615 GEN4: SAPRISTI !

TELECHARGEMENT



Nous préférons que vous soyiez sur votre machine plutôt...

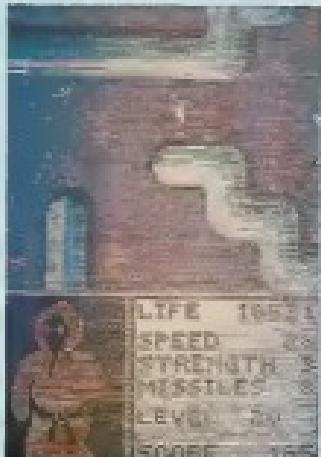


... que sur votre Minitel.
GEN4: téléchargement rapide !

CET ETE SERA CHAUD !

Arriveront également Street Rampage ou X-trophée, et Gauntlet 3 qui se devrait pas tarder. Dès la fin de l'année arriveront également Paperboy, Road Blasters, Rygar, Vindicators, Ms. Pacman.

Ainsi laissera également une gamme de jeux de sport, pour la fin d'année et le début 91. Il y aura NFL Super Bowl Football, qui permettra de 1 à 4 joueurs de faire du football américain. Plus tard viendrá Checkered Flag, une



GAUNTLET 3



ROAD BLASTERS



GAUNTLET 3

course de Formule 1, pour 1 à 4 joueurs, et Tournament Cyberball 2022, d'après le jeu d'arcade Tengen du même nom. Enfin, World Cup Soccer sera un jeu de foot basé sur la Coupe du Monde.

Début 1991, nous verrons venir Pinball Strafic, proposant treize flippers variés de chez Williams, mais aussi Scrapyard Dog, un jeu dans le genre de Dynamite Duke, Turbo Bob, un jeu gastrier avec des sous-marin, des avions et des bâtaillons, Blockout, le Tetris en 3D. Grid Runner sera le premier jeu de Jeff Minter sur Lynx. Ces jeux d'arcade, nous auront A.P.B. et Ninja Gaiden.



VINDICTORS





RAMPAGE



3D BARRAGE

RIGAR



KLAX

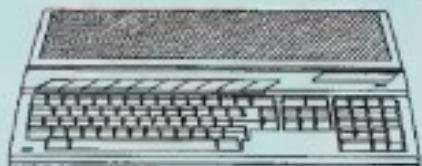


PAPERBOY



3615 GEN4: SAPRISTI!

TELECHARGEMENT - CALENDRIER



Atari ST: mi-juillet

Logiciel disponible à la Boutique de Pressimage pour 15 francs port compris.

Le câble aussi est à vendre, et le soft vous est offert!

Nous sommes en train de réaliser le soft pour Amiga, il sera prêt à la rentrée!

CET ETE SERA CHAUD!

NEC

La console Nec n'a pas trop bien marché aux Etats-Unis, il faut bien l'avouer, même si la campagne de publicité de la compagnie était présente un peu partout. Cela n'empêche pas Nec de présenter bien des nouveautés pour sa console, nommée Turbo-Grafx aux Etats-Unis, et Core-Grafx chez nous.

Aujourd'hui, 13 compagnies japonaises développent des produits pour la console, et 8 compagnies américaines ou européennes.

Jeudi, à qui l'on doit Déjà Vu, Shadowgate et Uninvited, prépare deux jeux CD pour la console. "Sherlock Holmes Consulting Detective" est un jeu d'aventure policier dans lequel vous devez résoudre diverses énigmes avant le fameux détective londonien. Les scènes du jeu sont complètement tournées avec des acteurs, puis digitalisées. "Camp California", un jeu d'action comportant des animations dignes des dessins animés, et de la musique des Beach Boys!

Cloeware proposera bientôt TV Sports: Football, bien connu des amateurs de football américain, mais le basket-ball, le base-ball et le tennis arrivent de peu.

"It Came From The Desert" et "Lords Of The Rising Sun" sont également prévus, et comporteront des scènes filmées digitalisées¹.

Enfin, Tengen propose Klex et RBI Baseball 2 sur la console, et travaille en ce moment sur Hard Drivin'.

Le plus intéressant reste que Nec dévoilait au CES de Chicago sa console portable, la Turbographix. Elle possède un écran couleur à cristaux liquides, capable d'afficher 512 couleurs à l'écran, et une résolution excellente de 238 x 312 (contre 128 x 192 sur la Lynx). L'inconvénient de la console est qu'elle est de petite taille, mais surtout que tous les jeux de la Polybiographix marcheront sur la Turbographix. Il est même possible d'y brancher un tuner, et de transformer ainsi la console en périphérique de télévision couleur. Encore mieux, elle peut permettre d'y brancher un magnétoscope ! Hélas, on ne connaît pas encore la date de sortie pour la Fraîcheur.





OPERATION STEALTH



DISPONIBLE SUR ATARI ST / STE ET AMIGA



DELPHINE SOFTWARE - 150 BOULEVARD HAUBISSEMANI - 75008 PARIS • TEL. 49.53.00.03 • FAX 42.89.19.22 • DISTRIBUTION : S.E.M.I.

ACCOLADE

Bien des nouveaux produits sont annoncés par la compagnie américaine, sur PC et Amiga. Le quasi-totalité d'entre eux seront créés adaptés sur ST.

Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design est une nouvelle version du jeu de golf d'Accolade, qui sortira sur PC en juillet, et sur Amiga en septembre. Parmi les nouveautés, le retour très facile du goret, et aussi la possibilité de faire ses propres courses!



Ishido: The Way Of Stones est un jeu oriental de strategie. Le but du jeu est de placer 32 pierres sur un échiquier de 9x8 cases. Chaque pierre est d'une certaine couleur, et comporte un symbole, et on ne peut placer une pierre qu'à côté d'une autre ayant la même couleur, ou le même symbole. Très simple au début, ce jeu se complique rapidement! Il sera disponible sur PC et Amiga en juillet.



Search For The King sera le premier jeu d'aventure graphique animé de chez Accolade, et il se situe dans la lignée des jeux Sierra-On-Line. Vous jouez le rôle de Lex Manley, un employé d'une chaîne télévisée de New York engagé dans un concours un peu fou! C'est jeu, c'est vraiment comme un Sierra, puisque l'on dirige le personnage à l'image, et qu'il faut taper les ordres au clavier. C'est drôle, là aussi vous allez retrouver bon nombre d'éléments qui ont fait le succès de Larry Laffer. Le jeu sortira tout d'abord sur PC, en juillet.

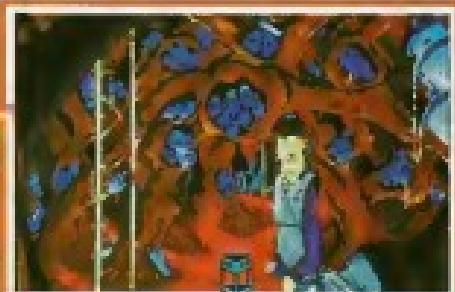


Uniquement sur PC dans un premier temps, *Star Control* sera quant à lui disponible en juillet. C'est le nouveau jeu de l'auteur d'*Archon* et de sa suite, *Adapt*. C'est à nouveau un mélange de stratégie et d'action, dans un jeu où il faut conquérir l'univers, et se battant contre divers ennemis. A noter la très belle version VGA 256 couleurs!



3615 GEN4: CET ETE SERA CHAUD!

C'est en solo et toujours sur PC que sortira le second jeu d'aventure animé d'Accalia. Nommé Alfred Bentley, son auteur en est Michael Berlyn, qui travaille également pour Infocom, et avec *Death Suspended*, Cathartes et Infidel. Le jeu raconte l'histoire d'un PBO (jeu), qui se déroule dans une dimension parallèle un peu folle, et d'où il va devoir sortir ! De superbes graphismes pour un jeu de rôle qui pourrait devenir un hit.



En novembre, mais toujours sur PC, sortira l'adaptation du jeu Strange. Les photos présentées sont celles de la version Macintosh.



INTERPLAY

Cette compagnie américaine, distribuée en Europe par Electronic Arts présente quelques projets sur diverses machines, dont Battlechess 2, présenté en rubrique Jeuxvideo.

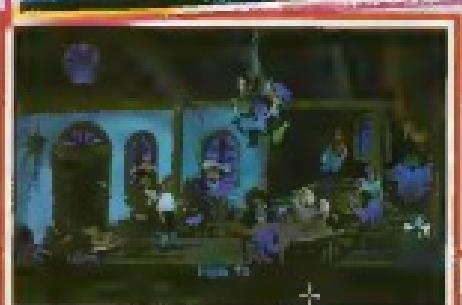
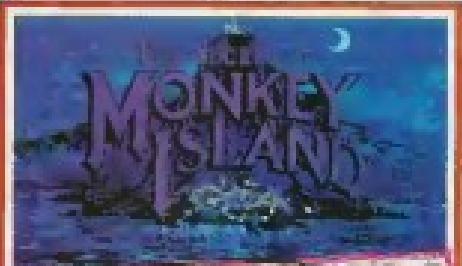
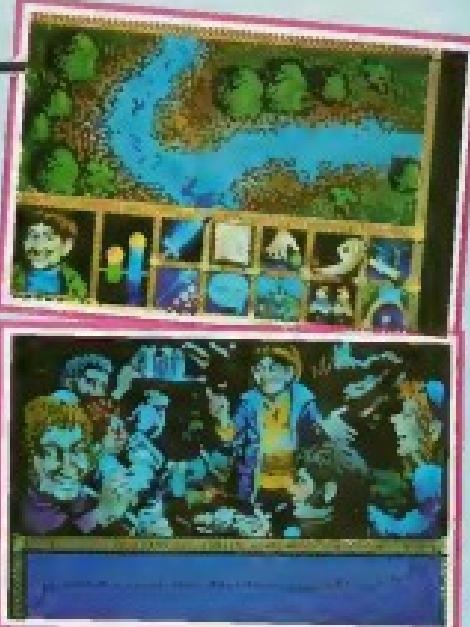
Mi-juillet, ce sera la sortie sur Amiga et ST de CheckMate, un jeu d'échecs animé comme les précéd-

(il bat parfois tous les autres softs du même genre), avec une bibliothèque de coups très importante, et s'acharnera au fur et à mesure des parties. La version PC sera disponible mi-octobre.

Enfin, le titre le plus prestigieux présente un nom socialement connu : *Lord Of The Rings: Volume I*. Basé sur le premier livre de la saga de Seigneur des anneaux de J. R. R. Tolkien, c'est un jeu d'aventure graphique à plusieurs "jeux de rôle", comportant des scénarios en VGA 256 couleurs et des sons dignissimes.

Le jeu suit néanmoins les aventures présentées dans le premier tome du livre, en faisant accompagner au joueur une série de mini-jeux. Il est également possible de faire le jeu sans suivre l'aventure décrite dans le roman. On retrouve dans ce jeu tous les éléments du jeu de rôle, si tous les monstres de Tolkien, le tout présenté avec des graphismes superbes, rappelant en VGA couleur, ceux d'Ultima. Vous commençerez en jouant le rôle de Frodon, vous pourrez recruter d'autres personnages afin de constituer une équipe jusqu'à 9 compagnons. Le jeu sortira sur PC mi-septembre, puis sur Amiga mi-décembre. Il sera servi de deux autres jeux basés sur les livres 2 et 3, ainsi que de jeux sur le même thème mais d'un autre genre!

Selon le succès des différents jeux Interplay, il est tout à fait possible de voir une version ST en jeu ou l'autre, comme ce fut le cas pour Bard's Tale ou Battlements.



LUCASFILM GAMES

Nous vous parlions il y a de cela deux mois des prochains jeux de la Lucasfilm Games, et voici que nous pouvons maintenant vous présenter les deux premiers jeux qui verront le jour.

Le premier, nommé *The Secret Of The Monkey Island*, est une aventure historique se déroulant durant l'âge d'or des pirates, dans les Caraïbes. Vous jouez un jeune homme venu du vieux continent, et vous allez devoir percer le secret de l'île. Le jeu utilise le même système graphique que Indiana Jones Aventure, avec des graphismes d'une bonne qualité. Il devrait sortir sur Amiga, PC et ST fin 1990.

Le second jeu se nomme *Secret Weapons Of The Luftwaffe*, et est dans la lignée de Battlefronts 1942 ou Battle Of Britain. Vers la fin de la Seconde Guerre mondiale, des scientifiques allemands inventent des avions incroyables et dévastateurs. La guerre peut finir, et ils ne doivent pas contraindre, mais ce logiciel vous permettra d'en prendre les commandes. Le jeu sur PC est en VGA 256 couleurs, et ça est particulièrement impressionnant. Il sortira sur cette machine fin 90, et devrait être proposé sous de 1991 sur Amiga et ST.



MICROPROSE

L'attraction du stand Microprose était sans aucun doute la machine d'avion F15 Strike Eagle, qui, par ses capacités techniques incroyables, était toujours entourée d'une masse incroyable de curieux. Nous vous présentons ce fabuleux jeu en rebâlage Sous Les Arcades... .

Red Storm Rising sera disponible pour Amiga quand vous lirez ces lignes. Cette simulation particulièrement complexe plaira assurément à ceux que la technique ne repousse pas trop... .



Silent Service 2 était présenté sur PC, et il devrait sortir assez rapidement. De nouvelles options, de nouvelles possibilités, et surtout la possibilité de jouer en VGA 256 couleurs (toutes les vues des bateaux sont digitalisées), avec des sons et des phrases digitalisés, qui en font un hit en prévision... .



Command HQ est un wargame d'un nouveau genre. Vous pouvez jouer durant la Première Guerre mondiale, mais aussi la Seconde, la troisième et d'autres guerres fictives. Vous jouez le rôle du commandant suprême de vos armées et, après avoir déterminé votre stratégie, vous déplacez vos troupes, bateaux, et avions pour conquérir les territoires ennemis. Lorsque la bataille délate, la scène est présentée superbement en 3D, un peu comme dans un film! Le jeu sortira sur PC courant juillet.

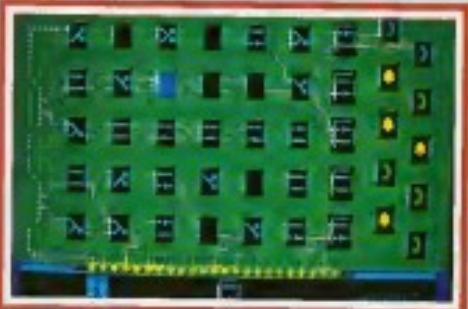


L'annonce d'une version Amiga de MI Tank Platoua pour cet été paraît des plus surprenantes, du fait qu'il n'était pas annoncé avant un bon bout de temps. Le jeu, d'Or 1989 de la Meilleure Simulation pour sa version PC, risque bien de faire un carton sur Amiga, puisqu'il est annoncé en 64 couleurs!

Prévu pour l'automne, Covert Action est, pour PC, un jeu d'espionnage assez original. Vous jouez le rôle d'un agent secret, et vous allez devoir poursuivre des suspects à travers le monde, déchiffrer des messages cryptés, éviter des assassinats, stopper des cambrioleurs, pêcher des téléphones ou encore poser des micros! Le joueur peut choisir de jouer un homme ou une femme, mais surtout il peut déterminer le pays où il commence, parmi 3 zones différentes.

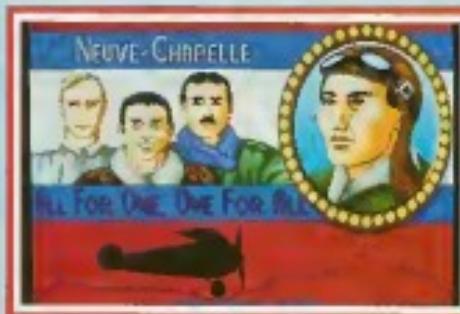


Toujours à l'automne, nous verrons arriver sur PC Lightspeed, le premier simulateur spatial de Micropress. C'est en fait un mélange de simulation et d'aventure, empruntant même des éléments du jeu de rôle. Cela promet, surtout que le concepteur du jeu n'est autre que Sandy Petersen, l'auteur très connu de nombreux vénus jeux de rôle tels que *Call Of Cthulhu*!



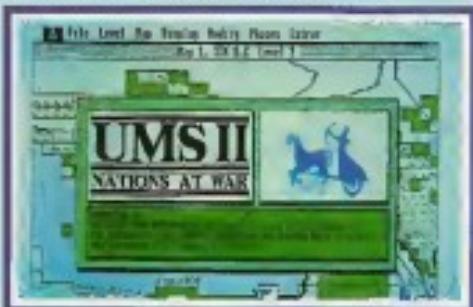


Après Wings de Cinemaware, voilà que Microprose donne avion dans la Première Guerre mondiale, avec Knights Of The Sky, prévu pour PC cet automne. Le joueur choisit d'être un pilote américain, anglais ou français, et doit descendre le plus possible d'avions allemands. Vous affronterez dans le ciel les meilleurs pilotes ennemis, dont le fameux Baron Roget. Plus technique que Wings, le jeu propose des options originales. Ainsi, l'avancement technologique suit, en avion de 1908 sera bien meilleur qu'un avion du début de la guerre... En connectant deux machines, il sera même possible de jouer à deux, l'un contre l'autre !



UMS 2, prévu sur Amiga, PC et ST pour cet été est la suite du fameux wargame. Là où UMS simule des batailles dans une région, UMS 2 simule des batailles également dans des régions, des pays, des continents et même des univers ! En fait, il est possible de gérer jusqu'à 127 pays, 528 provinces et 32000 unités ! Le jeu est toujours représenté en 3D, et il est possible de voir les batailles sous n'importe quel angle. Nouveautés par rapport à UMS, il est possible de faire des batailles navales, dont les conditions dépendront de la météo ! Enfin, le joueur peut aussi spécifier le contrôle qu'il désire sur le jeu, le reste étant alors pris en main par l'ordinateur !

Tous les jeux qui se vendent que sur PC dans un premier temps seront certainement adaptés tôt ou tard vers Amiga et ST. Comptez sur nous pour vous tenir au courant.



SIERRA-ON-LINE

La compagnie américaine crée l'événement en proposant bien de nouveaux titres et en annonçant ses prochains jeux PC en VGA 256 couleurs, ses premiers jeux CD-Rom, et l'adaptation d'anciens titres avec leur nouveau système graphique ! Un gros choc pour les concurrents de Sierra... C'est le même choc que vous aurez en jetant un coup d'œil aux photos de Space Quest IV et de King's Quest V, ceux-ci sont présentés en rubrique préviews.

Côté CD, le seul jeu présenté au CES de Chicago était Mixed-Up Mother Goose, une version améliorée du jeu d'aventure pour enfants de Roberta Williams. C'est une version possédant des graphismes en 256 couleurs, haute résolution, et des animations à ne plus savoir qu'en faire !



Ajoutez à cela une musique stéréeo, des chanteurs, des voix digitalisées et vous comprendrez que c'est un véritable dessin animé interactif!

Cet vieux jeu qui ressort, ça commence avec King's Quest, qui sera bientôt disponible sur PC, puis Amiga et ST dans une nouvelle version avec des graphismes bien meilleurs que les anciens, et des musiques MIDI!

Hero's Quest 2 se nomme Trial By Fire, il se déroule dans le monde des Mille et une nuits, dans les châteaux mystérieux de Shaper et Rasoir. Parmi les nouveautés, il y a un système de combat plus sophistiqué, plus de caractéristiques définissant les personnages et surtout, un monde bien plus grand, avec toujours plus d'animations. Même si jeu de rôle et jeu d'aventure comme dans le premier jeu de la série, Hero's Quest 2 permet bien sûr de reprendre votre personnage et de lui offrir aussi une possibilité de s'améliorer encore... Le jeu sortira sur PC d'ici la fin de l'année, et un peu après sur Amiga et ST.



Keeping Up With Joes sortira durant l'été sur PC et sera adapté plus tard sur Amiga et ST. C'est un jeu assez différent des habituels jeux d'aventure de Sierra. Le jeu simule la vie, la vraie vie, un peu comme l'avait fait Activision avec Little Computer People. Vous et d'autres personnages, joués soit par des joueurs, soit par l'ordinateur, doivent faire les premiers à régler leurs problèmes d'argent, de santé, de travail, d'éducation, etc. Le jeu se joue entièrement à la souris, et sur PC VGA est en 256 couleurs!



Pour répondre aux challenges que se fixent les utilisateurs de micro-informatique, il fallait une machine performante, fiable au prix attractif. Cet ordinateur, AZ COMPUTER ne l'a trouvé nulle part ; il en a donc confié la réalisation à une société entièrement française : VTECH.

Le respect d'un cahier des charges rigoureux combiné à un très important effort industriel ont abouti à cette véritable plate-forme informatique professionnelle, prête à toutes les utilisations et à toutes les évolutions. Fruité de la technologie VTECH et de la performance financière de AZ COMPUTER, cet ordinateur constitue certainement la meilleure solution Qualité/Performance/Prix.



SPECIAL 286 couleur

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Boîtier universel dessiné en France
- Carte mère 80286 / 12 MHz, avec 1 Mo de RAM extensible
- Lecteur de disquette 5 1/4 - 1,2 Mo ou 3 1/2 - 1,44 Mo au choix
- Sortie imprimante parallèle et port série
- Carte et moniteur COULEUR 14" haute résolution VGA
- Clavier 102 touches
- Manuel et DOS
- Disque dur 20 Mo (Option professionnel : Disque dur 40 Mo en remplacement du DD 20 Mo : 1 490,00 F)

AZ COMPUTER BALARD
95, rue Beliard - 75015 PARIS
Tél. : 43 54 29 82/94 32

AZ COMPUTER BOISSY-Saint-LÉGER
22, rue des Écoles - 75025 PARIS
Tél. : 45 51 64 55

AZ COMPUTER ST LAZARE
93, rue de l'Orme - 75008 PARIS
Tél. : 43 87 26 87

AZ COMPUTER BASTILLE
26, bd Bourdon - 75004 PARIS
Tél. : 40 27 51 07

AZ COMPUTER LYON
76072, av Jean-Jaurès 69007 LYON
Tél. : 78 72 21 15

AZ COMPUTER BORDEAUX
15, rue St-Pierre - 33000 BORDEAUX
Tél. : 56 51 08 25

AZ COMPUTER PARIS SUD
ZA des Montsions - 93, rue Georges-Pipin 93160 ST-MICHEL/D'ORGE
Tél. : 80 16 58 57

AZ COMPUTER LAFAYETTE
24, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél. :
AZ COMPUTER GRENOBLE
ZA CHAMP FLEA
5, rue Gustave Eiffel
38350 POVIA
Tél. : 79 62 36 24

NOUVEAUX MAGASINS
A VOTRE SERVICE :

Firehawk: Thexder 2 est la suite du jeu d'action japonais mettant en scène un robot transformable. Rien de bien neuf à l'horizon, avec ce jeu qui sortira à la rentrée sur PC puis Amiga.



Out's Well était l'un des premiers jeux de chez Sierra, dans lequel vous dirigez la tête focuse d'un poisson de pêcheur ! Le jeu ressort cet été sur PC, amélioré et en version VGA 256 couleurs !

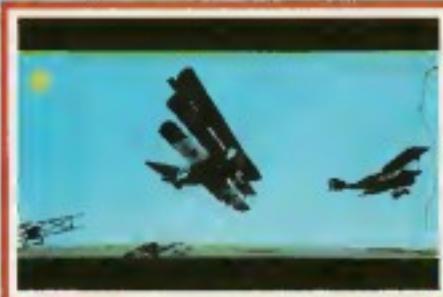


DYNAMIX

Spécialisée dans les jeux en 3D (Skyfox, Arctofix, David Wood, All Task Killer, Die Hard, etc.), la compagnie fait désormais partie de Sierra-On-Line, et lance ses délices

prochainement ses premiers jeux d'aventure, *Rise Of The Dragon* et *Heart Of China*, tous deux prévus en même temps.

Red Baron est dans la lignée de leurs jeux récents, un simulateur de vol dans lequel vous pilotez un vieux caouau durant la Première Guerre mondiale. C'est de l'excellente 3D, et en VGA 256 couleurs sur PC, s'il vous plaît, avec des scènes merveilleuses ! Cette version sort en octobre, avec une version Amiga à suivre.



Enfin, la compagnie ressort *Stellar 7*, le premier jeu qu'elle ait fait (sur Apple à l'époque), sur PC, en VGA 256 couleurs. C'est une sorte de Battle Zone, c'est particulièrement beau et ça sera disponible en août.



VIRGIN

Bien des projets sont en cours chez Virgin, dont le plus important semble être *Spirit Of Excalibur*, un jeu d'aventure basé sur la légende du roi Arthur, et devant sortir cette année sur Amiga, PC et ST. Un mois après la mort



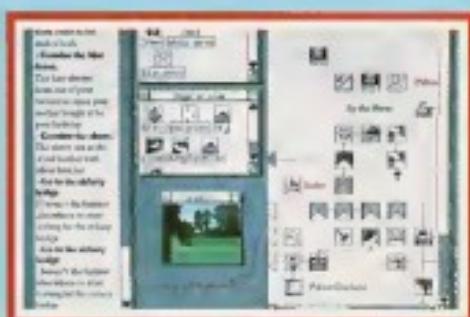
Quasar n'est prévu que pour Amiga, et il s'agit d'une simulation spatiale très poussée, que nous essayerons de vous présenter le plus vite possible. Pas de date de sortie annoncée.



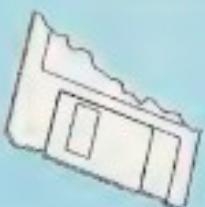
de roi, des chevaliers noirs, des envahisseurs barbares, des nécromanciens et même des géants envahissent la contrée. Vous êtes le héros qui parmi les Chevaliers de la Table Ronde, a été choisi pour tenter de mettre fin à cette situation.

Vous donc le premier jeu de rôle d'une longue série, dans laquelle il sera possible de transférer son personnage d'un jeu à l'autre ! On y retrouve de nombreux éléments empruntés aux jeux de rôle, mais c'est surtout une aventure animée, avec un reste de stratégie. Cinq quêtes majeures et six douzaines de mini-jeux sont à votre disposition, donc ce jeu fera plus de 250 pages !

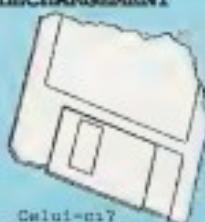
Wonderland, présenté dans notre précédent numéro en rubrique préviews, ne sortira finalement qu'à la rentrée. Ce jeu d'aventure, basé sur le roman de Lewis Carroll "Alice au Pays des Merveilles" est le nouveau Magnetic Scrolls, et cet magnifique graphiquement, mais surtout très innovant. Le jeu se joue entièrement à la souris, avec des fenêtres de tous les côtés et simultanément, une carte qui se dessine automatiquement... Cela a vraiment l'air dément, et ce sera pour Amiga, PC et ST.



3615 GEN4: SAPRISTI!



Vous préférez ce disque?
3615 TN2



Celui-ci?
3615 BURSJ



Ou celui-ci?
3615 GEN4

CET ETE SERA CHAUD!

ORIGEN

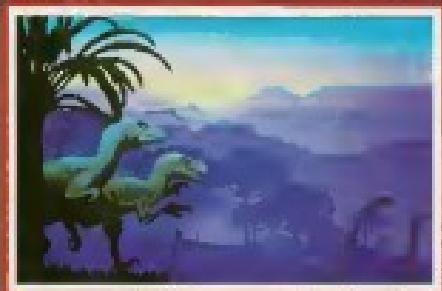
Winglander est un programmeur spécialisé que nous vous présentons en rubrique préserve.

Bad Blood a déjà été présenté en preview, mais nous vous en présentons de nouvelles écrans. C'est un jeu dans la lignée d'Ultima 6, mais se déroulant dans un monde postapocalyptique, avec des graphismes VGA 256 couleurs sur PC, et un système de jeu très poussant tout en étant simple.

Pour ceux qui ne se sont pas encore rendus de Ultima 6 sur PC, rappelons-vous, le projet de faire le dernier épisode de la saga Ultima a été abandonné. Les gens de chez Origin travaillent déjà sur le nouveau de Ultima 7, avec en prévision de nombreuses améliorations techniques (on va essayer possible?) et une histoire encore plus passionnante. Survivront sûrement Ultima 8 et 9!



Mais la plus grande nouveauté reste sans aucun doute la suite d'ici la fin de l'année sur PC de Savage Empire, premier jeu de la série Worlds Of Ultima. En effet, après le 6^e épisode de la saga Ultima, les créateurs du jeu ont décidé de commencer une nouvelle série, utilisant le même système, mais dans un autre monde, avec un arrière-plan totalement différent. Savage Empire se déroule dans les jungles embrumées d'une île perdue nommée Eodon, où le temps n'est pas défini. A la surface de la planète, on trouve de mystérieuses pyramides et des cités perdues, envahies par des dinosaures, des tribus d'hommes des cavernes, des scientifiques fous et bien sûr orques. C'est très bien en VGA 256 couleurs, et ça parait vraiment élégant, mais nous vous en reparlerons prochainement.



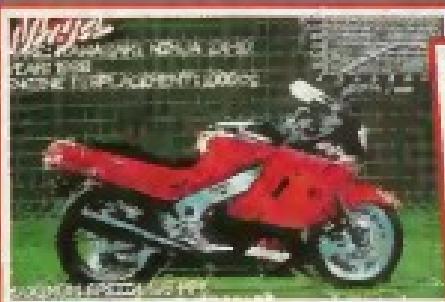
MINDSCAPE

Les produits sont nombreux à être annoncés, mais aucun d'entre eux n'est vraiment visible, et il nous est donc impossible de vous les présenter dans ce numéro. Seul le qu'il y a pour PC *Life & Death 2: The Return*, un simulateur d'opérations chirurgicales ayant fait un carton à la cassette, vous allez devenir le tueur des chevaux, tripant vos malades à coups de scalpe. Plus bête que le premier volet, il faut avoir le cœur bien accroché. La première partie de ce jeu sortira bientôt sur Amiga et ST.

La compagnie possède également deux jeux de tir, dont *Mad Max* et *Billy Harry*, qui sortiront sur Amiga, PC et ST. Mindscape possède aussi les droits de *Days Of Thunder*, le nouveau film de Tony "Top Gun" Scott, avec

Tom Cruise. *Loopo* est un jeu de réflexion qui sortira sur Amiga, PC et ST, d'un genre similaire à *Tetris*. Il s'agit cette fois, de former des blocs, qui s'élargissent quand elles sont complétées. *Guns or Butter* est le nouveau programme de Chris Crawford pour PC, dans la lignée de *Balance Of Power*. Parce la réputation, *Star Trek V* arrive sur Amiga, *Harley Davidson* sur Amiga et ST et *Cocoy* sur ST.

Prix : pour Amiga, PC et ST, *Superbike Simulator* sera sans aucun doute un grand succès ! C'est une simulation de courses de motos, mais où l'ensemble de l'écran bascule dans les tournois ! L'effet de réaction obtenu est saisissant, d'autant plus que l'animation est plutôt rapide. Les graphismes sont en outre très particulièrement soignés, ça devrait donner.



NEW-WORLD COMPUTING

Cette compagnie américaine, distribuée depuis peu par US Gold en Europe, vient d'annoncer la sortie imminent de *Diamond & Trellis*, basé sur le jeu du même nom. Le jeu est prévu sur PC, tout comme *King's Bounty*, un jeu dans le genre de *Seven Cities Of Gold*.

CALIFORNIA DREAMS

Tunnel Of Annihilation sortira prochainement sur PC et Amiga. Il s'agit d'un jeu en 3D dans lequel vous dirigez un vaisseau à l'intérieur de labyrinthes. Déjà disponible en import, *Street Rod* est pour PC et Amiga, et il s'agit d'un jeu de courses avec de vieilles voitures.

INTERSTELL

Les spécialistes du wargame sortent en solo sur PC un jeu nommé *Armada 2222*. C'est un wargame se déroulant dans l'espace et jouable pour une à six personnes. Disponible très bientôt pour Amiga, en juillet sur PC et en septembre sur ST, *BRAGON*. Force est un wargame à échelle réduite, puisque vous dirigez en commando de 14 soldats durant 12 minutes !

ELECTRONIC ARTS

Il était possible de voir *Gorbachev's Ace*, le premier simulateur de vol dans lequel on pilote un Mig, durant différentes missions permettant de protéger la perestroïka ! Le jeu est en 3D MCGA, et comporte près de 12 vues extérieures ! *Powermessenger* est présenté dans l'article sur l'équipe Ballrog.

CINEMAWARE

En plus de Wings et de TV Sports Baseball, Cinemaware annonçait la sortie prochaine de Blood Relatives, qui sera leur premier jeu policier. Le jeu se déroule durant une rumeur de tantille, et figurez-vous que les oncles et tantes vont se montrer à l'ombre comme des moches. Vous jouez le rôle d'un père, et vous allez devoir tirer cette affaire au clair. Le jeu mélange l'aspect enquête policière avec divers jeux d'adresse. Comme tous les jeux Cinemaware, celui-ci est totalement interactif, ce qui est important pour un jeu policier. Blood Relatives comporte 9 crimes à résoudre, ce qui lui donne une durée de vie plus qu'importante.

SPECTRUM HOLOBYTE

Stunt Driver sortira en juillet sur PC. C'est un jeu dans la lignée de Hard Drive, ressemblant fortement au jeu Skid Marks, présenté le mois dernier dans le magazine. C'est en



3D, c'est beau, mais surtout ça bouge très bien! Frites (Trix 3) est un nouveau jeu dans le genre de Tetris, et il sortira sur PC prochainement. Des morceaux de viande plus ou moins cuits tombent à l'écran, et vous devez reconstituer les idées. Bon appétit, non?



SUBLLOGIC

La compagnie présentait Flight Simulator A.T.P., un jeu simulant le vol sur des avions de ligne, et pour PC uniquement.

PARAGON SOFTWARE

De nombreux produits sont prévus sur PC principalement, mais ils seront assurément faits pour Amiga et ST plus tard.



Megatraveller est le premier jeu d'une longue série, basé sur le jeu de rôle Traveller. C'est particulièrement bien adapté, avec humour et comblement jouable à la souris, par l'intermédiaire d'interfaces.



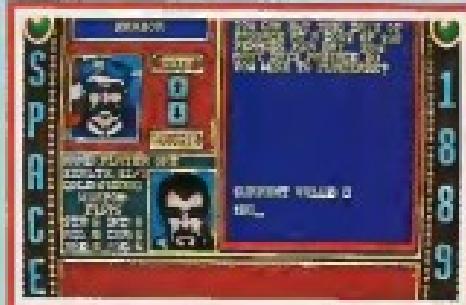
3615 GEN4: SAPRISTI!

TELECHARGEMENT

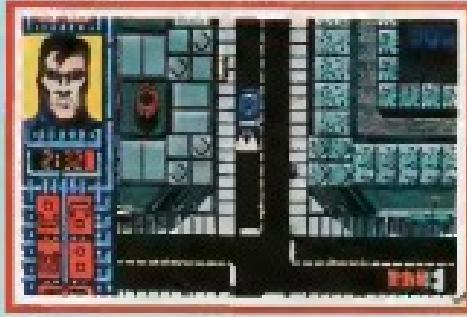
- Et si quelqu'un vous appelle au téléphone pour vous dire que son téléchargement n'a pas marché?
- Bah! Je lui dis que c'est ma ligne téléphonique qui déconne!
- Et si vous constatez que le service ne vous rapporte pas suffisamment?
- Bah! Je malentends le téléchargement! J'm'assassine, quoi!
- Et si les clients ne laissent pas votre serveur et vont ailleurs?
- Eh bien j'accélère le téléchargement et je rajoute 3-4 nouveaux softs! Alors, je commence quand?
- Génial, je crois que vous ne travaillez pas jamais chez Gen4...
- Ha ha c'est trop fort ça...

CET ETE SERA CHAUD!

Dans la même catégorie, Space 1889 est également basé sur le jeu de rôle de même nom, dans un univers de Mars colonisé par les Anglais des années 30 ! Un jeu complètement fou !



Bien, Punisher est un jeu d'arcade basé sur la BD du même nom, avec le héros le plus destroy du moment.



EPYX

La compagnie mise tout sur California Games 2, qui devrait sortir d'ici septembre sur PC et un peu plus tard sur Amiga. De nouvelles épreuves, avec comme toujours une sériesse dose d'humour.

3615 GEN4

LES PREVIEWS

BATTLECHESS 2

Qui ne se souvient pas de Battlechess, ce jeu d'échec aux superbes graphismes, et aux animations merveilleuses ? Interplay continue dans la série avec Battlechess 2, encore plus loin que son petit frère, avec des règles de jeu qui correspondent enfin au jeu d'échecs chinois. Les pièces sont toujours magnifiquement dessinées, et les combats (peut-être d'une pièce pour les puristes) évoquent lieu à des animations extraordinaire et particulièrement amusantes. Pour donner un exemple, lorsque deux lansquenots sont sur la même case, il se déroule un combat épique : armé tous les deux d'une lance, ils commencent par une série d'attaques, de parades et d'esquives, puis le combat se prolonge, un des deux lâche son arme, et envoie un coup de poing avorton, mettant un terme à cet affrontement titanique. Le tout peut durer une vingtaine de secondes et est très bien réalisé. L'animation est accompagnée de sons dignifiés qui rehaussent encore la qualité des combats. Bien évidemment, suivant les pièces qui s'affrontent, les animations sont différentes, avec toujours le même souci, injecter un véritable d'humour. Le jeu possède certaines caractéristiques des échecs chinois. Ainsi, on joue sur les lignes de dame et non pas sur les cases, et il y a une rivière à traverser au milieu du terrain. D'autre part, certaines cases sont coupées par des diagonales, ce qui permet des manœuvres totalement imprévues. Une réalisation magnifique pour un jeu de réflexion innovateur.



INTERPLAY
PC/ Amiga
Août / Septembre



LES PREVIEWS



METAL



INFOGRAPHES
Amiga / PC / ST
Septembre

GRAND PRIX 500CC 2

Vous souvenez-vous du Grand Prix 500, sorti au printemps dernier du ST? Ce logiciel permettait à deux joueurs de s'affronter à moto simultanément sur le même écran. Se rappelant qu'à l'époque ce logiciel a connu un certain succès, étant l'un des premiers softs français à s'exporter dans l'Europe entière et aux Etats-Unis, la société MatraSoft a décidé de lui donner une suite sous le nom de GP II.

En fait, il s'agit d'un soft radicalement différent de son prédecesseur et remplace tout entièrement le genre. Cette fois-ci, le jeu est totalement en 3D et se veut d'une très haute qualité technique. L'animation, vue sur ST, est véritablement fluide (oscillant en moyenne entre 14 et 17 images secondes) et rapide, malgré si toutes les voitures et tous les décors n'étaient pas encore présents sur le poste. Mais aux dires des programmeurs, la version finale ne sera toutefois rien moins, au contraire! A noter que le circuit comporte des déclivités et qu'il est entièrement géré à l'écran. Les éléments du décor n'étaient pas seulement affichés seulement où le joueur arrivait dessus. Par exemple, un panneau publicitaire placé après une courbe est visible, et sa position calculée en temps réel en fonction de la trajectoire du pilote. Autre précision, la moto présente à l'écran ne correspond pas à l'image définitif, ce dernier sera réalisé à la fin du projet à partir du modèle ci-dessous. Il en est de même pour les couleurs qui seront changées.

En plus d'un superbe jeu d'arcade, GP II est également une vraie simulation de moto. En effet après le chargement, le joueur pourra choisir, en plus du jeu simple, le mode simulation. Dans ce cas, il aura à régler parfaitement sa machine avant de prendre le départ de la course. Ces réglages prennent en compte tous les éléments essentiels: duré des suspensions, choix des pneus, choix du mélange, transmission... La conduite de la moto sera également différente. Plus question de foncer du début à la fin de l'épreuve, ce sera la chute fatale après quelques hectomètres. Chaque virage devra être étudié et abordé avec le maximum d'efficacité. Chaque décollé comptera, comme la bonne injection ou la rétrofinition dans une courbe. Une vraie course en soi!



En plus de cela, le joueur pourra participer au véritable championnat du monde 85, le logiciel intégrant toutes les données nécessaires. En effet, chaque circuit correspondra au véritable maso de la piste, et les coups des vainqueurs, ainsi que le record du tour, seront disponibles (en plus de nombreuses autres informations). De cette façon, le joueur pourra évaluer sa progression et essayer de battre les meilleurs. En bref, GP II s'annonce comme un hit dans sa catégorie!





MICRODS
Amiga / PC / ST
Septembre



TIME MACHINE

Voici le nouveau jeu des auteurs de Hammerlist. Vous y jouez le rôle du professeur Potts, qui voyage dans le temps et l'espace ! Mais un regretté accident le propulse dans la préhistoire, sans sa machine à voyager dans le temps ! Il va alors devoir manipuler l'Histoire afin de revenir jusqu'au présent. Le professeur doit accomplir certaines tâches pour faire évoluer la race humaine et le temps. Une action de sa part dans une époque se répercute au niveau du jeu. Ainsi, une graine plantée à la préhistoire sera plus tard un arbre qui pourrait être bien utile.

Le but du jeu est d'arriver à avancer de 10 millions d'années, afin de retrouver la machine à voyager dans le temps et surtout, d'éviter une attaque qui menace la survie de la Terre !

Afin de vous défendre contre vos ennemis, vous pouvez lancer des décharges électriques, qui peuvent aussi être utilisées pour déplacer des objets.

Time Machine est un jeu d'aventure dont le seul but est de divertir, et il semble y arriver parfaitement. Test complet dans le numéro 25 de Génération 4.



ACTIVISION
Amiga / ST
Amstrad



SPINDIZZY 2

Tous ceux qui ont connu les jeux des 8-bits se souviennent sans doute de Spindizzy, ce jeu d'Activision qui était quelque peu inspiré sur Marble Madness. Quatre ans plus tard, son auteur, Paul Shirley, a qui l'on doit déjà Quartz, propose une version 16-bits tellement améliorée qu'elle a été baptisée Spindizzy 2.

C'est un jeu d'arcade qui reprend la vise isométrique de Marble Madness, mais où votre balle est remplacée par une toupe !

A chaque niveau, vous devez récupérer toutes les gourmandises pour passer au niveau suivant, ce qui n'est pas toujours très simple, le relief du terrain étant le plus souvent assez complexe.

Le jeu devrait comprendre près de 50 niveaux. A chaque niveau, en plus de devoir "manœuvrer" correctement votre toupe, il faut faire bouclier des boutons, qui dévoilent des portes, faire apparaître des passages secrets et je ne sais quoi encore !

Les niveaux sont variés, et scrollent de manière multi-directionnelle afin d'avoir une vue plus détaillée de chacun, ce qui n'était pas le cas dans Spindizzy. Heureusement, à chaque niveau, vous avez accès à une carte permettant de se repérer plus facilement.

Bref, Spindizzy 2 devrait être un des grands jeux de la rentrée, pas très original certes, mais sacrément perspicace !



ACTIVISION
Amiga / ST
Septembre



Pyramides

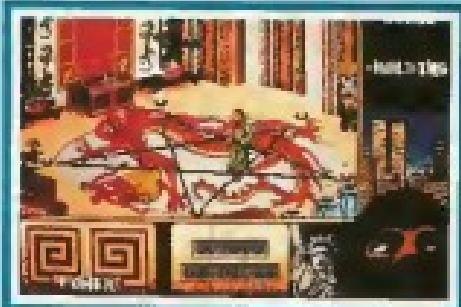


Koalibers!

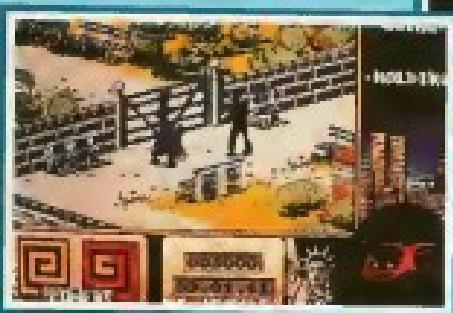
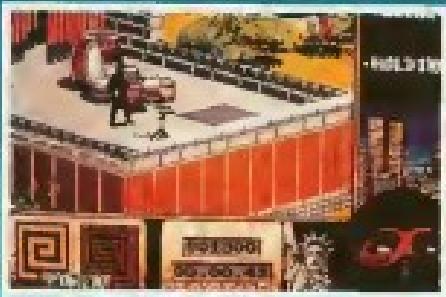
Spindizzy II

LAST NINJA 2

Alors que le premier volet n'est jamais sorti sur Amiga, PC ou ST, voici que le second Last Ninja arrive enfin! A la fin du premier épisode, l'ordre est enfin revenu sur l'île de Lin Fen. Les Ninjas ont en effet réussi à reprendre leur contrôle, et à éliminer Kameko, le maître Shogun. Le nouveau maître des Ninjas se nomme désormais Amakusa, et celui-ci est bien décidé à ne pas laisser l'île se faire à nouveau envahir par les forces du mal. Seulement, devant une audience d'entraînement, un événement étrange se produit : le temps semble s'inverser, puis une lumière éblouissante éclaire le maître Ninja... La lumière brille brièvement et formant que tous les Ninjas ferment les yeux. Lorsqu'ils les rouvrent, Amakusa n'est plus avec eux. De son côté, ce dernier se réveille dans une pièce étrange pleine d'objets inconnus. Il sait que c'est un nouveau coup de Kameko, et que cette fois-ci, il va devoir l'éliminer pour de bon. Last Ninja 2, comme le premier jeu, collège arcade et avancée, passe-t'il vous fait courir pour avancer, mais sans utiliser des objets de maniabilité prédictive.



SYSTEM 3
Amiga / PC / ST
Juillet



MAGIQUE, FANTASTIQUE, ENVOUTANT... VOICI

LOOM



Distribué par

UBI SOFT

1, rue Félix Eboué
94000 CRETEIL



Bienvenue dans l'univers de Deuxième Galaxie, alors que les drôles régnent sur le système et que maltes étoiles brillent, démarrez Papogu des Grandes Galaxies.

Papogu, borgne, et le clan, circule d'une galaxie à l'autre, au contrôle total d'un seul auro. Les trésors faisant partie d'une autre galaxie. Dernier des stades, leur voyage transcende des limites même du temps, et finit par inclure l'univers même dont la réalité était faite. A présent une force étrange dirige le clan, et en lissant seul un jeune garçon pour échapper au mystère. Aidez donc le jeune Bobo à sauver sa Galaxie... et vous pourrez peut-être aussi aider le monde à éviter une catastrophe effroyable.

DÉJÀ DISPONIBLE SUR PC
IL ARRIVERA BIENTÔT SUR AMIGA
ET SEGA ET EN FRANÇAIS

LUCASFILM
GAMES

KING'S QUEST V

Et ouï ! le cinquième volet de la saga King's Quest sortira cette année, tout d'abord sur PC, puis en version CD-Rom, et enfin sur Amiga et ST. On ne sait pas encore grand chose du jeu, si ce n'est qu'il marquera le grand retour de Ron Gilbert, que l'on dirige cette fois-ci. Ce sera en outre le plus gros jeu Sierra jamais créé, avec 10 mégas de données sur toutes les versions ! La version CD-Rom bénéficiera en plus de sons, musiques et voix digitalisées. La version présentée ici est la version PC VGA, en 256 couleurs, et montre bien les progrès de la compagnie américane en matière de graphisme, depuis Mystery House ou King's Quest.

De plus, King's Quest V sera le premier jeu Sierra à utiliser leur nouveau système, nommé "Cinemagraphic", système reprenant certains effets d'animation utilisés à Hollywood ! Du coup, les animations de King's Quest V devraient être parmi les meilleures vues à ce jour sur un micro.



SIERRA-DIN-LINE
Amiga / PC / ST
Décembre



LES PREVIEWS

SPACE QUEST 4: Roger Wilco & The Time Rippers

A l'occasion de ce Space Quest IV, Roger Wilco, le sauveur de l'espace le plus connu de la galaxie, revient dans une grande aventure nommée "Roger Wilco & The Time Rippers".¹ Le jeu commence alors que Roger tente de rejoindre sa planète d'origine, Xenon. Hélas ! Sur son chemin, il devra affronter la Police des Saines, qui se sont mis à envahir une île aux aventures de Roger Wilco. Avec l'aide des Poupees en Latex de la planète Latros et des Iaurax Time Rippers (aussi connus sous les Décarous du Temps), il tentera par tous les moyens de sauver la république aux nombreuses questions qui l'assaillent : "Tous-je sauver Xenon ? Vais-je enfin trouver le grand manteau avec l'ambroisie de ma vie ? Qui les auteurs du jeu ont-ils trouvé au bout du tunnel ?"

Space Quest IV sortira tout d'abord sur PC, avec une version VGA 256 couleurs des plus impressionnantes et une version CD-Rom, avec de la vraie musique, de vrais sons et de vraies photos. Vendredi 10 novembre les versions Amiga et ST.

A noter que pour la première fois dans un jeu Sierra, certains écrans scrollent !



SIERRA-ON-LINE
Amiga / PC / ST
December





LES PREVIEWS

TOKI

Décidément, Ocean France se spécialise dans les conversions de jeu d'arcade, avec une certaine réussite à dire le reconnaître. Cette fois-ci c'est au tour de *Toki* (jeu chez TAD), superbe jeu, de débarquer sur nos micros.

L'histoire est simple, alors que vous vous promenez dans la jungle, votre bien-aimée a été enlevée par une méchante sorcière, et emmenée au fond de la forêt sans que vous puissiez intervenir. Avant de partir, cette dernière vous a lancé un sort et vous a transformé en singe. Votre but est donc de retrouver votre dulcinée et de recouvrer votre apparence humaine. Votre quête se déroule sur six niveaux différents, tous immenses et truffés de pièges. Comme de coutume, vous aurez à affronter de nombreux éléments et à éviter de nombreux nombreux pièges. Pour délivrer vos amours, il existe deux façons de faire : leur tirer dessus ou bien les écraser en leur sonnant dessus. Quant aux pièges, une fois que vous tombez dedans, vous ne résisterez plus la même erreur.

Techiquement, l'adaptation est superbe surtout sur Amiga (et 32 couleurs) respectant chaque élément du jeu d'arcade. On retrouve toutes les animations (chariot d'eau, pluie, nuage...), le scrolling différentiel de toute beauté et toutes les variétés de monstres. Côté bruitages, c'est également excellent ! La seule différence avec la version arcade vient du fait que l'action se déroule dans une fenêtre et non plus en plein écran. Mais cet aspect du jeu ne gêne en rien la jouabilité ! Un grand bravo à Ocean.



OCEAN
Amiga / ST
Brevete



ENTREZ DANS LE MONDE LÉGENDAIRE DE KRYNN

(* Best Seller D & D)

La première simulation de combat aérien, sur dragon ! 20 missions différentes, 3 ordres de dragons. Combattre avec griffes, dents et lance contre des dragons ennemis, des citadelles aériennes, des vaisseaux et des archers à terre.

Contrôle de la vitesse, de l'altitude, vue multidirectionnelle et superbes graphismes. En selle, preux chevalier !

Disponible sur PC et bientôt sur
CGA et Amiga



Photos d'écran sur PC



Champions of Krynn, premier jeu de rôle du monde de Krynn. La guerre de la Lance est terminée, mais le mal est toujours présent.

Les obscurs Draconions semblent vouloir reprendre le contrôle du royaume et rôdent, menaçant...



Disponible
sur
PC et Amiga.

ADVANCED DUNGEONS &
DRAGONS™ & D.D.
DRAGONSTRIKE™ et le logo
DD sont des marques appartenant
à TSR Inc. Lake Geneva,
WI, USA et/ou d'autres sociétés
filiales ou affiliées de TSR Inc., Guelph, ON, Canada.

© 1990 TSR Inc. 1990
Tsr Inc. et TSR sont
des marques de commerce
de TSR Inc. tous droits réservés.

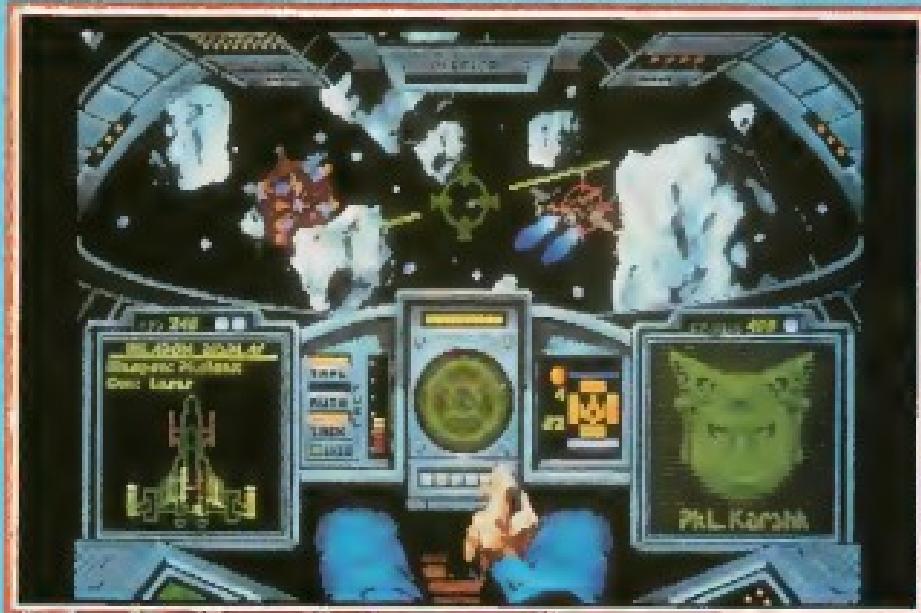


U.S. Gold LTD
Units 200 Holme Way
Holme, Doncaster, South Yorkshire
TF1 2JU 0114 21 022 2222

WINGLEADER

Jusqu'à présent dans les jeux d'aventure très interactifs (des jeux de rôle) avec Ultima, Times of Lore ou encore Knights of Legend, Origin se lance dans un nouveau genre avec Wingleader, le jeu le plus remarqué lors du CES de Chicago. Fidèle sur un écran géant, avec des commentaires vocaux passagers et sur PC en VGA couleur, la démo était tout simplement fabuleuse. A la base, il s'agit "simplement" d'un simulateur de vaisseau spatial. Vous pouvez piloter quatre chasseurs différents, chacun possédant ses propres capacités (armement, vitesse, tenue de virage...). Suivez votre mission lors des diverses missions, vous gagnez des galons et vos capacités vous confier des vaisseaux plus puissants. Comme pour tout bon simulateur, vous avez différentes vues possibles, vous pouvez faire des liaisons, des virages, et disposez de diverses armes (missiles, laser...). Les armes sont la plupart du temps des chasseurs aériens et les missions proposées ont divers objectifs : survie de vaisseaux, espionnage, bombardement, transport, revanche d'un champion de médiéval et sort de difficultés extrêmes. Le but du jeu est avant tout de survivre.

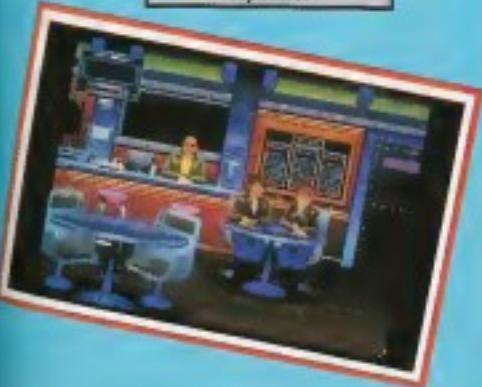
On essaie de donner un avis sur un jeu à la fin, un Luke Skywalker de la Fédération Terrienne. Si le jeu, dans sa finalité, reste assez classique, la réalisation est par contre générale et totalement novatrice. La musique et les sons utilisent la réalité, et sont précis pour différentes cases toutes du PC. Ainsi, lorsque qu'une explosion se passe sur votre droite ou sur votre gauche, c'est l'oreille correspondante qui vous échappe, ce qui est d'un relatif amusant (MDR). nous ne savons pas ce que c'est que le sabre. Les musiques sont très bien faites, rappelant celles des meilleurs films de SF (Star Wars, The Last starfighter, Colossus). (NDLR : Dites donc volontiers si les meilleurs musiques de SF, j'espère). Le plus important, c'est bien sûr l'animation et les graphismes. Ces derniers sont en VGA 256 couleurs, très fins, très colorés, mais contraintement à tout ce qui s'était fait jusqu'à présent, la réalisation n'utilise pas la vue en 3D pure, mais un système général permettant d'utiliser des sprites, beaucoup plus petits que tous les polygones du monde. Le plus incroyable, c'est que toutes ces sprites se reproduisent en spirale, mais vous pouvez utiliser des vues co-





électriques comme pour n'importe quel autre simulateur de vol, et envoiez moi, l'effet est saisissant. L'animation est elle aussi une merveille technique épique. De plus, il y a en toute dans le jeu de nombreuses petites scènes animées. Techniquelement c'est sans aucun doute l'événement de ce milieu d'année. D'un réalisme fou, vous avez l'impression d'être un pilote de chasseur spatial, et vous roulez tout le long des scènes de combats qui se déroulent bien le succès de Star Wars, mais cette fois ci, c'est vous qui pilotez.

ORIGIN
PC.
September



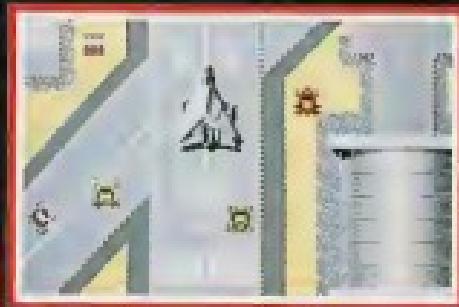
GÉNÉRATION 4 HORS SÉRIE Numéro 1 **SPECIAL POSTERS**

Un numéro comprenant uniquement des posters géants (60x80) des jeux de l'été.

LES PREVIEWS

NITRO

Nitro est un jeu de course à plusieurs voitures, où il faut faire preuve d'un réel esprit de compétition pour gagner. Il existe trois types de courses : courses par équipes, courses individuelles et courses de vitesse. Les courses sont déclinées en deux modes de jeu : 100% Nitro, où les voitures doivent faire face à des obstacles et des obstacles doivent être évités, et 100% Courses, où les voitures doivent faire face à des obstacles et des obstacles doivent être évités. Le jeu propose également des options pour les personnages, tels que la couleur de la peau, le style de cheveux, le sexe, etc. Il faut savoir que Nitro est déjà un jeu très bien fait avec de nombreux éléments de jeu.



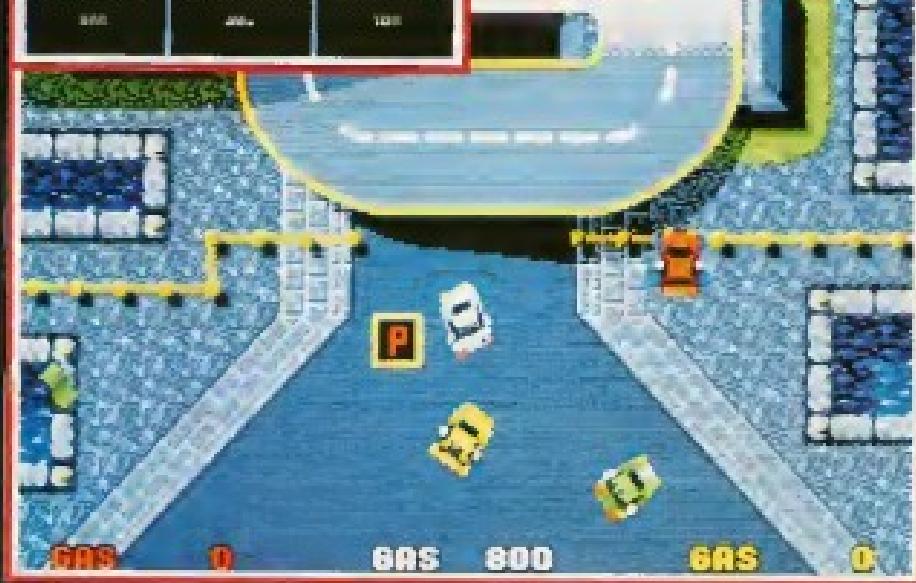
PSYGNOSIS
Amiga / ST
Septembre



EMI - DA NORD
DAVID - NORD
DAVID - SUD

EMI - DA SUD
DAVID - NORD
DAVID - SUD

EMI - DA SUD
DAVID - NORD
DAVID - SUD



Battle Master

UBI SOFT
Valmy
1989

MOMENTS DE MISÈRE, MOMENTS DE DOULEUR...

"Venez verser du Sud vos larmes qui ont pris à combattre des quatre coins de cette terre ravagée et dévastée par les conflits. Abus parmi des carnages et le sang, le choc des batailles et le flétrissement de l'âme, on démontre les gravures de la paix. Quand la guerre sera finie, une ère nouvelle verra le jour..."

Dépoussiérez la poussière des temps, la fureur, l'horreur et la misère ont toujours été en guerre. La région, vous émerveillera dure et sauvage, un mélange de mort et de rires.

Mais au phénomène a prédit que les combats prodiront. Un lorsque les combattants des quatre coins vont se mouvement dans la Terre. BATTLE MASTER transmet l'aventure fantastique d'accorde dans des dimensions totalement nouvelles et inégalables.

Surveillez la réapparition de légendaires héros, qui aideront à créer votre propre armée et devenir Maître Magicien.

Caractérisé par ses cartes géographiques très détaillées, remplis de mystères, dangers et dangers, et incorporant des stratégies de combat uniques, BATTLE MASTER vous prépare le tout dernier défi.

La guerre est née de nombreux héros, mais BATTLE MASTER en magie !

DISPONIBLE SUR
ATARI ST
IBM PC ET
COMPATIBLE

PSS



BACK TO THE GOLDAGE

L'action se déroule dans le monde étrange et surnaturel d'Escoland et des Acs, cérémonieusement respecté et obéissant à 3 grands prêtres, eux-mêmes sous l'influence d'un mage doté de pouvoirs incomparables, le pater suprême. L'origine de ce pouvoir provient des quatre Elres qui lui permettent de capter l'énergie universelle. Pour devenir le maître, nombreux doivent les prêtres à essayer de storia le savoir de deux Elres, mais tous mourront de force le septième jour. Jusqu'au moment où un dénommé Dalton, plus fort et plus intelligent que ses prédecesseurs, passe le cap fatidique des sept jours et impose sa loi sur tout le pays, une loi basée sur la terreur et la cruauté.

Mais une légende voudrait qu'un jour un humain chassera tous ces dirigeants et sera capable d'arrêter la puissance conférée par les quatre Elres. Cet homme, c'est vous ! Menant d'un des Elres, doublé par votre maître (l'ancien pater suprême de la religion Acs), votre but sera donc de récupérer les trois autres afin de régner sourcilleusement sur Escoland.

Au niveau de la réalisation, le jeu compte de nombreux graphismes, une partie d'archéologie pure en 3D et de nombreux bruitages pour progresser. Le joueur devra résoudre de nombreuses énigmes et trouver des indices en dialoguant avec les personnages. En bref, un logiciel complet !



UBI SOFT
ST
Retour



LES PREVIEWS

MAGIC LAND

Il s'agit d'un wargame reliant les affrontements nautiques
survenus en l'an 207 après la grande révolution entre le
thauzbourg Babel Noe Vesta et la Nécropole Dernig-
Brulier. Ce dernier était passé maître dans l'art de réfrir-
ger les forces ennemis dans les corps patritas.

Le conflit déclara lorsque Durmug Brâlaar renonça à la vie céleste, squelettique et sombre par contraste. Bientôt, devant cette vision apocalyptique, la population pris peur et une panique indescriptible s'ensuivit. A la suite de cette querelle, le grand conseil Nûrûnûrûge ordonna à Durmug Brâlaar de cesser immédiatement ses expériences. La réaction négative de Nûrûnûrûge fut en plus accompagnée d'une provocation envers la permanence du conseil, telles Nec Vesta.

C'est ainsi que les deux individus décident de rigoler leur différences au "Magic Land", monde parallèle relié au monde réel par des portailas (portails gravés à 3 branches offrant entrée des portes). Dans cette place, tout magicien est capable de faire appel à ses disciples, petits à tout pour leur maître, ou de faire une incantation pour appeler des lices auxiliaires contre les monstres, les cyclopes, les morts.

À un début du jeu, le joueur devra choisir son camp. Au cours de celui-ci et si son niveau de magie le lui permet, il pourra utiliser ses sorts. Graphiquement très réaliste, ce logiciel mêlant phases d'arcade et de stratégique s'annonce passionnant.



URL SOFT
Anlagen
Rechner



PICK'N PILE

Programmé par les auteurs de Teller, Pick'n Pile est un jeu de réflexion où le but est d'éliminer tout ce qui apparaît à l'écran. Au début de chaque niveau, un nombre incroyable de boules (certaines de couleur orange et d'autres grises) tombent du haut de l'écran et s'entassent sur le sol. Pour les éliminer, rien de plus simple, il suffit de combiner des colonnes de boules de même couleur, ces dernières disparaissent alors. Pour déplacer une boule, il suffit de cliquer dessus (un curseur blanc venant colorer celle-ci) et de cliquer à nouveau à l'emplacement où vous déirez la positionner. Faut précision, une colonne doit compter au minimum deux boules et bien évidemment, votre temps est compté ! Mais ce n'est pas tout, d'autres éléments sont présents comme des morceaux de murs, très utiles pour créer des colonnes de plus grande dimension. Enfin, il existe aussi des cases bonus (secondes supplémentaires, destruction totale des boules dans une partie de l'écran...) et joker. A utiliser plutôt en fin de niveau. Un effet ces dernières vous permettent, par exemple, de les combiner avec une boule restante afin de "nettoyer" entièrement l'écran. Graphiquement c'est très beau, les bruitages sont excellents et le jeu, boundé d'aspects, s'avère être très prenant !



UBI SOFT
Amiga / ST
Restricté



ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



FIRE & FORGET

LE CONVOI DE LA MORT

Préparez-vous à un combat aérien sans précédent dans une atmosphère de mort et de dévastation. Explorez les mondes d'anciens villes, églises, châteaux, jardins, temples, pyramides, cités... Des monstres dévastateurs sont sur le point de détruire tout ce qui est vivant. Utilisez vos armes multiples pour détruire ces créatures et sauver la Terre de l'explosion.



Préparez-vous à une bataille aérienne épique contre l'opposant. Utilisez votre force aérienne et vos armes multiples pour vaincre l'ennemi et sauver la Terre de l'explosion.



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

ACTION EN 3D HYPER RAPODE
15 MUSIQUES GENIALES
50 ENNEMIS DIFFERENTS
5 LEADERS DE GROUPE A DESTRUIRE
"BONUS STAGES"
ARMES MULTIPLES
COMBATS AU SOL ET AERIENS



UNE
FABULEUSE
ADAPTATION
DU JEU
D'ARCADE



TITUS: 26 Ter Avenue de Versailles.
63230 GAGNY. Tel.: (0) 43 33 10 53

LES PREVIEWS

Spirited

Wetensch. Childs' year later. T. M. J. Jr., Dyersburg, 25 years old, was seen for removal of a tonsil. He had been ill for 10 days, with fever, headache, and sore throat. His pulse was rapid and a temperature of 100° F. was found. He had a sore throat and swollen lymph nodes.



**NEW-DEAL,
Austin / ST
October**

TELECHURCHMENT

**PROTOCOL "SIMPATI"
BY JAMES WU**

3615
GEN4
ETTE CHAMBERS

ROTOX

ROTOX - L'homme était un soldat d'élite blessé dans une mission de combat.

ROTOX - Le cyborg a été transformé par la science du 22ème siècle en une divinité éternelle possédant des pouvoirs et des capacités

ROTOX - Le jeu vous invite à l'explorer dans le ROTOSCAPE qui permet

de faire des voyages dans l'espace et dans le temps, de déjouer les ennemis et de vaincre les forces maléfiques avec un style totalement

inédit, inégalé et inépuisable pour les joueurs.

ROTOX - Une aventure

qui démontre l'avenir de l'homme.

TE DONNER
ROTOX ET UN
AUTOCOLLANT
GRATUIT
À L'UNIFORME



VOUS CHERCHEZ
LA REVOLUTION
LA VOILA!

U.S. GOLD

IBM PC ET COMPATIBLES
ATARI ST - AMIGA

ROTOX
ROTOSCAPE

FRANCE - 3200 FRANCS - 1989

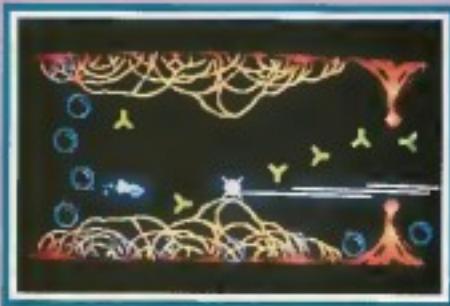
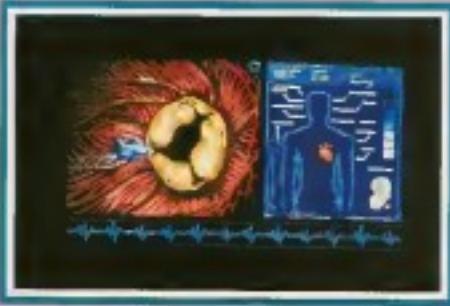
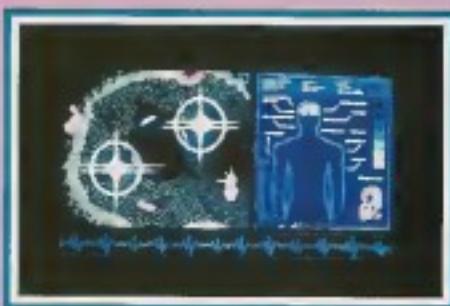
ÉDITIONS U.S. GOLD - 1989

BIO SHOOT

Comme son nom l'indique (pour les anglophones), ce shoot'em up propose un voyage dans le corps humain. Le joueur devra se déplacer au travers des vaisseaux, de l'estomac, du cœur et enfin du cerveau. Les ennemis (éléments étrangers au corps humain) deviennent bien sûr de plus en plus défectueux à vaincre. Comme de coutume, vous ramasserez diverses gélules de façon à bénéficier de certaines options. Ces pastilles sont au nombre de six : vie supplémentaire, puissance de feu accrue, vitesse de déplacement supérieure... Petite précision, mais les éléments internes de l'organisme ne pourront être détruits. Tout au long des quatre niveaux du jeu, votre vaisseau déclara la l'organe dans lequel il se trouve. Mais les batteries auront tendance à s'épuiser et recoller les gélules adéquates s'avèrera vite nécessaire, sinon le jeu tombera dans une pénombre rendant les déplacements difficiles pour ne pas dire hasar-

dous. A chaque fin de niveau, vous serez entraîné dans une phase au scrolling horizontal phénoménal (sur le plan de la vitesse) où votre seul but sera d'éviter toute collision avec le décor. Somme toute, un bon jeu de tir très bien réalisé comportant plus de 800 Ko de musiques digitalisées sur ST.

NEW-DEAL
Amiga / ST
Renfère



LES PREVIENS

MINI DOSSIER LANKHOR

Après s'être concentré sur Maupiti Island, le deuxième épisode des aventures de Jérôme Lange, la petite équipe de Lankhor travaille maintenant sur de nouveaux projets. Ayant pris note des problèmes entraînés par une politique éditoriale peu soutenue (il existe un vide énorme de près de trois ans entre le succès du Massif de Monteville et Maupiti Island), la société Lankhor s'est agrandie ainsi que le nombre de logiciels prévus. Bien sûr, et compte tenu du succès de Maupiti Island, se réservant comme le jeu d'aventure de ce premier semestre 90, la seconde partie de l'année verra sortir Soukya, le troisième volet de la saga Jérôme Lange, Leader et Vroom (puisque on vous le dit!). A côté de cela, la gamme des éducatifs s'élargit avec la sortie prévue de Rody & Mastico III pour le mois d'août.

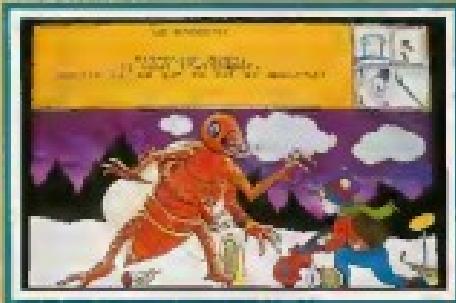


LEADER

Prévue pour le mois de juillet, cette simulation de cyclisme vous entraînera dans quatre pays différents au cours de 120 courses (incluant "La Vuelta", tour d'Espagne, le "Giro", tour d'Italie et bien sûr "La Grande Boucle", le tour de France) afin de permettre votre préparation au championnat du monde de septembre au Japon. En tant que Directeur Sportif, vous rôle commandera non seulement de gérer les races votre équipe mais également de répondre aux demandes de vos coureurs, de renseigner les statistiques à vos sponsors.

Sur le plan de la simulation, le jeu est très réaliste puisqu'il comprend deux équipes (avec un nombre important de ses équipages par équipe), leurs modes de courses en ligne, certaines statistiques individuelles et contre les autres par équipe, des conditions météorologiques changeantes... Une fois le tournoi terminé, vous suivrez vos coureurs à l'aide de leurs cartes (pas en 3D, une en quatre ou plusieurs et pas entièrement sur une moto) et pourrez leur indiquer vos consignes de course. Celle-ci sera appliquée avec plus ou moins de succès en fonction de la personnalité et des capacités de chaque des coureurs. Autre problème peuvent survenir, les relations possibles entre différents groupes afin de courir ensemble ou tel leader. Tout au long d'une course, vous devez aussi à veiller au bon moral de vos hommes et pour cela organiser des pauses de déjeuner, de récupération (un simple débrassage en parlant préférait à un véritable entraînement et de repos). En effet, les hommes sont également gênés par le programme. Au fur et à mesure que l'épreuve (dans le cas d'une course à étapes) se déroule, vous devrez redistribuer les rôles de chacun, modifier votre tactique ou responsabiliser certains coureurs.

Le joueur a la possibilité de sauvegarder le jeu à n'importe quel moment et ainsi de suivre l'évolution de son équipe sur une saison complète, sans sur cette échelle un peu trop longtemps puisque Leader prévoit d'achever le calendrier des épreuves de 1991. A noter que Leader permet de jouer à quatre joueurs simultanément !



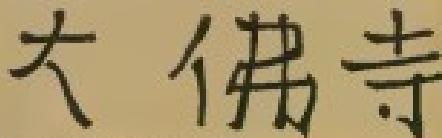
RODY & MASTICO 3

Enfin, dernier épisode des aventure de Lankhor, l'éducatif Après Troubadour et Rody & Mastico I et II, un intéressant épisode de Rody est prévu pour août 90. Se trouvant à la montagne, Rody devra combattre un horrible monstre empêchant jusqu'à l'arrivée de passants.



VROOM

Si Lankhor démonte évidemment un incroyable savoir-faire dans les jeux d'aventure, il ne faudrait pas pour autant oublier leurs jeux d'arcade. En effet, avec leur point de départ et de la perfection, Vroom (une course de vitesse) est probablement néant depuis maintenant plus de deux ans. Mais c'est précis, ce soft devrait voir le jour à la rentrée 90. Ne disposant d'aucune photo du logiciel, nous ne pouvons vous montrer le produit, mais sur trois différentes versions, cette course de vitesse devrait se classer parmi les meilleures voire être la meilleure? A moins qu'une version moins ou jeu est également prévue.



Le Temple du Grand Bouddha.



Près de quatre ans...



et tout se passe bien, se servent évidemment...

SOUKIYA

Le temps a passé depuis la première apparition du démo de Soukiya Longue sur nos écrans en Juin 87. A l'époque, Le Manoir de Marceville représentait le modèle des jeux d'aventure en proposant de simples graphismes et une véritable synthèse vocale. Ce dernier aspect du logiciel a d'ailleurs largement contribué à la renommée de la société Langkor et les œuvres repart dans bon nombre de leurs créations. Avec Soukiya Island, les programmeurs ont pris leur temps mais le résultat est tout simplement extraordinaire. Les graphismes sont encore plus beaux, la synthèse vocale est toujours là mais en plus, le scénario a bénéficié d'un travail de recherche considérablement poussé, sans oublier un environnement sonore permanent de qualité exceptionnelle. Pour Soukiya, on retournera bien sûr, en plus d'une nouvelle musique, tous ces ingrédients avec cette fois-ci certainement des apéritifs un moment de son état au Japon. Les premiers courts graphiques nous promettent de retrouver une réalisation grandiose et quasi à l'échelle, gageons qu'elle sera encore une fois bien élevée!



entre le Manoir et Soukiya.

Comme vous pouvez le constater, Lankhor malgré sa petite structure devrait être bien présent dans le domaine de l'édition jusqu'à la fin de l'année avec des softs de grande qualité. Comptez sur nous pour vous en dire plus dès que possible!

LES PREVIEWS

SPECIAL LORICIEL

Jusqu'à alors une et indispensable, la société Loriciel va scinder!

D'une part le label Future, regroupant les logiciels de très haute technicité, et d'autre part un deuxième label ne portant pas encore de nom, destiné à accueillir les logiciels dits de réflexion. Et ce n'est pas tout puisque qu'un troisième devrait normalement voir le jour d'ici la fin de l'année!

MOONBLASTER

Annonsé il y a quelques mois dans Génération 4, Moonblaster sortira en septembre 90. Il s'agit en fait d'un shoot'em up très maniable, et en 3D avec de superbes décors de fond.

Chô scénario, c'est assez classique puisque votre but est de chasser les expéditions de trois lunes minuscules, la lune désertique, la lune torrentielle (j'ai déjà entendu ça quelque part) et la lune de glace, principales ressources de la galaxie. Pour vous aider, voire vaincre interplanétaire dû des dernières perfectionnements techniques (radar, canon...). Quant aux missions, quatre possibilités s'offrent à vous, "nettoyer" les lunes une à une, dans l'ordre que vous souhaitez, ou alors à la vase. Pour chacune d'entre elles, vous devrez procéder de la façon suivante: d'abord éliminer quatre espèces d'ennemis différents pour ensuite détruire son cratère central. Bien sûr, plus vous progresserez dans le jeu et plus vos adversaires seront puissants et difficiles à vaincre. Mais n'ayez craint, à chaque vague ennemie vaincue, vous pourrez ramasser divers bonus vous octroyant une manœuvrabilité accrue ou en puissance plus grande. Si vous réussissez dans votre mission, vous aurez alors le droit d'exploiter les lunes pendant une période d'un an. Petite précision, si vous déboulez, le programme vous lance une seconde chance. Pour cela, vous devez vous éjecter de votre vaisseau avant la destruction complète de celui-ci pour reprendre votre base. Avant de repartir, vous devrez affronter un champ de météores.

Pour la technique, sachez que Moonblaster utilise un tout nouveau procédé dont Loriciel a d'ailleurs déposé les droits. Il se nomme Full Vision. En fait, il s'agit de mettre le joueur en prise directe avec le jeu, les décors grossissant et rapprochant en fonction de la distance parcourue.



LORICIEL
Amiga / PC / ST
Fin septembre



3615
SM1
LE TÉLÉCHARGEMENT
HAUTES PERFORMANCES

TÉLÉCHARGEZ
LES MEILLEURS
UTILITAIRES DU
DOMAINE PUBLIC.

SM1 met à votre disposition plus de 2 000 logiciels gratuits. Pour compatibles PC, Amiga, ST, Commodore Amiga. Appel téléphonique et Assistant CPC.

LES PREVIEWS

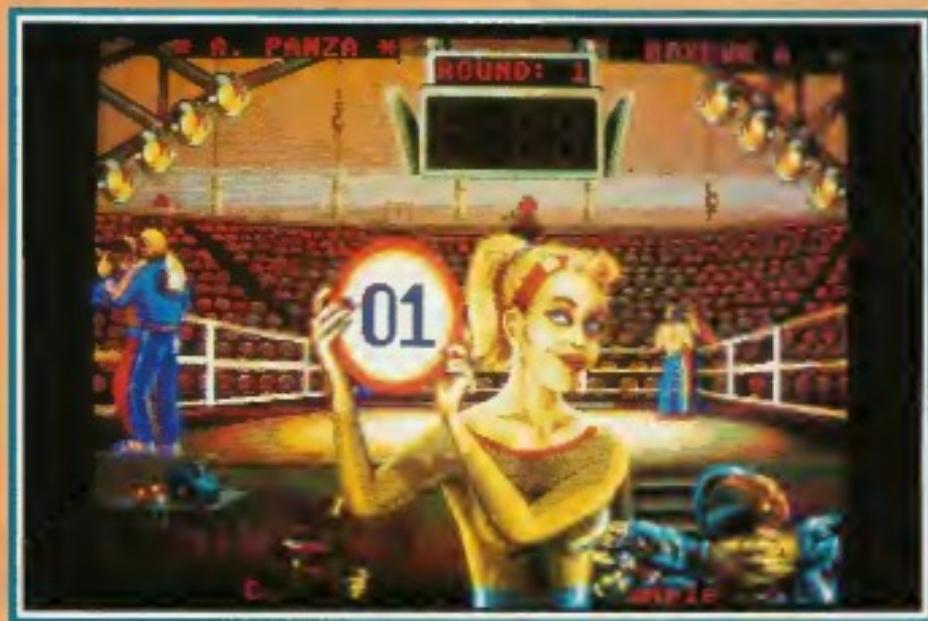
PANZA KICK BOXING

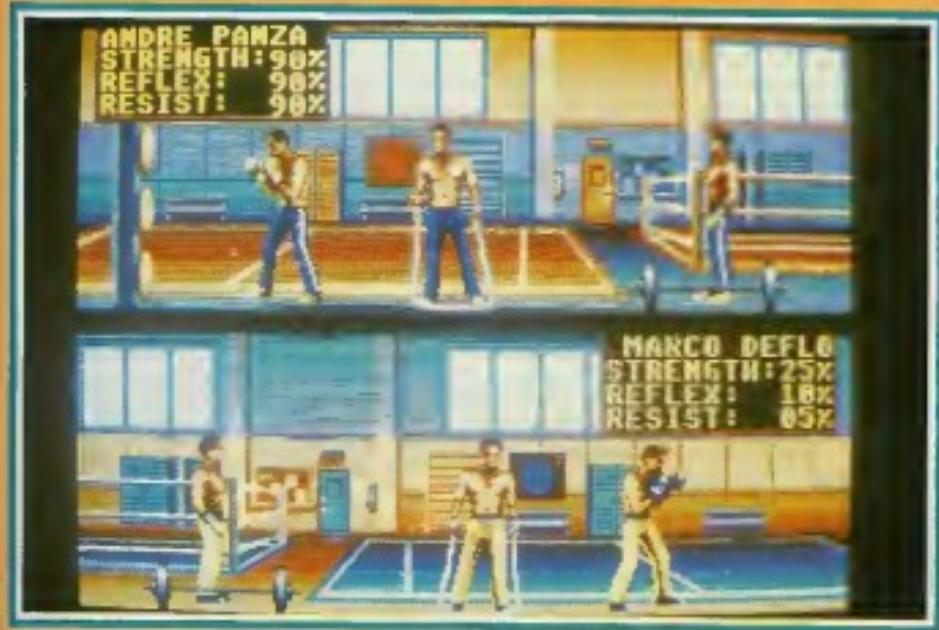
Se jouant seul ou à deux, ce jeu vous propose de participer aux diverses épreuves de Kick Boxing, de la compétition locale au championnat du monde. A noter que pour le développement de ce jeu, Lancelot n'a pas hésité à faire appel au plus prestigieux des pratiquants de Kick Boxing en la personne d'André Panza, trois fois champion du monde de cette discipline (en plus de ses trois titres mondiaux de boxe américaine et française). En ce qui concerne les options, ce logiciel propose un choix assez vaste de boxeurs, possédant leurs caractéristiques propres, un mode entraînement permettant de s'initier aux diverses techniques de jambes et de poings et de travailler les trois qualités essentielles d'un bon boxeur : la résistance, le punch et les réflexes. En plus de cela, le joueur peut à l'issue d'affronter les positions de son boxeur, c'est à dire effectuer un High Kick ou un middle Kick (coup de pied porté sur la partie supérieure ou moyenne de votre adversaire), par exemple sur la diagonale haute gauche.



Cette réalisation, c'est véritablement somptueux avec une animation des personnages tout à fait exceptionnelle. Rendez-vous compte, plus de 600 positions de sprays ont été nécessaires pour animer les boxeurs. Pour plus de précision et de détails, toutes les actions de coups ont été filmées en studio puis digitalisées, sous la direction d'André Panza. Le résultat obtenu est tout simplement phénoménal et mérite d'être vu. Très certainement un des très grands hits de la rentrée !

FUTURA
Antiga / PC / ST
Octobre





LES PREVIEWS

MAGICIAN

Jeu d'arcade narrant une certaine dose de réflexion. Magician devrait plaire à un large public. Il s'agit de御する un petit personnage pensionnaire d'une bibliothèque où il écrase de long sur 9 niveaux et de l'aider à récupérer les livres de couleur rouge qui lui permettront de reconstituer la formule magique, clé de sa libération. Mais attention, tous les livres ne sont pas bons, certains sont piégés et se révèlent être de couleur verte dès que le joueur s'en saisit. Il s'agit d'être extrêmement vigilant lors de leur appui, les livres piégés éclatent alors durant un court instant. Bien évidemment, le jeu est doté d'autres pièges qu'il faudra esquiver. Le but étant d'éviter au maximum tout ce qui touche de près ou de loin à la couleur verte. Celle dernière recevraient petit à petit l'éffige de votre personnage, placée en haut à droite de l'écran. Une fois complètement verte, vous serez transformé en crapaud et ne pourrez plus échapper au Magician. Autre difficulté, de temps à autre un monstre viendra empêcher la progression du joueur en essayant de le toucher avec son hameçon (toujours de couleur verte). S'il y parvient, le jeu change alors et vous vous retrouvez devant ce manuscrit dans un combat sans pitié. Rassurez-vous, tout n'est pas noir dans cette bibliothèque, vous aurez aussi l'occasion de ramasser certains pouvoirs vous autorisant certaines actions et vous faciliteront ainsi la tâche.

Pour la réalisation, rien à dire ! Ce jeu bénéficie de superbes graphismes et surtout d'une très bonne ambiance sonore. À voir !



LORIEL
Amiga / PC / ST
Septembre



LES PREVIEWS

SUPERSKWEEK

Plus qu'une simple suite, Superskweek se veut un logiciel à part entière. Il faut avouer que cette nouvelle version comporte bon nombre d'options supplémentaires. Par exemple, tout au long des 250 tableaux dont certains se composent de deux niveaux, le jeu peut désormais se jouer à deux. A noter que deux possibilités sont offertes, les deux joueurs pouvant faire équipe de façon à progresser plus vite et plus efficacement dans le jeu, ou bien alors jouer l'un contre l'autre, tous les coups étant permis. Autre nouveau, déclenchant les bonus récoltés pourront s'échanger à l'intérieur d'une boutique contre des armes supplémentaires ou des points de vie... De plus, une sauvegarde est maintenant prévue permettant d'enregistrer une partie en cours et de la reprendre ultérieurement. Enfin, l'éditeur de tableaux intégré permet aux joueurs de créer leurs propres tableaux. D'une réalisation très proche de Skweek, le logiciel offre des sons dignissimes, de nouveaux graphismes (toujours dans le même style) et de nombreuses astuces. En conclusion, mieux que le premier!

LORICIEL
Amiga / PC / ST
Fin septembre

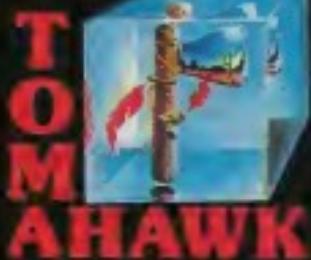


PREVIEW



PREVIEW

SPECIAL



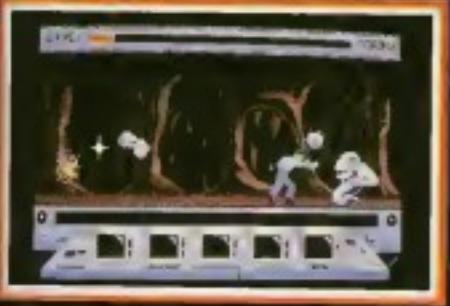
La société Eidos Vision, pour les jeux évidemment, pour son label Tomahawk, pour le reste de la production la ligne, a décidé d'utiliser la console 3D avec de nouvelles ambitions. Pour cela, le système de logiciels prévu est conséquent et les moyens n'y manquent importants. En effet, l'avenir de la micro-ordinateur, et tout ce qui s'y rattaché, intéresse forttement les responsables de Eidos. C'est ainsi qu'il se sont eux-mêmes mis dans d'énormes systèmes (Géants) leur permettant de créer des images de synthèse et d'inscrire une certaine expérience dans ce domaine, expérience que l'on retrouvera très vite dans les prochains jeux alors.

PIÈGE

Imaginons que vous soyez à bord du "Tigre-1", le bateau vous permettant d'effectuer des raids contre les bases nord-vietnamiennes. Vous devrez à tout moment faire contre le temps et les dangers immédiats, et au cours de l'essai d'un aérostat, faire un retour en urgence, mais malgré d'une heure de paniques. Malheureusement, dès votre arrivée, vous êtes pris en embuscade. C'est alors moment où le jeu démarre... Un volet central, vous révélant l'ensemble des repas pour déballer et les étoiles de votre coûte. Mais cette fois, vous le survolez des nombreux réverbères, alors devrez-vous faire face à une série de divers obstacles de transport de fusées, de missiles, d'obstacles et d'ennemis qui doivent être évités pour réussir le tout sous difficultés dans le maximum de严谨性, grâce à un T.

Le résultat de ce jeu devrait être à priori scintillant. Non pas pour les graphismes 3D, mais toute animation, et de leur côté fidèles.





TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Octobre

3615

SM1

LE TÉLÉCHARGEMENT
HAUTES PERFORMANCES

**TÉLÉCHARGEZ
LES LOGICIELS
QUI CREVENT
L'ÉCRAN.**

SM1, offre plus de 2 000 logiciels gratuits et très performants sur la base de graphismes de midi, de jeu et d'utilitaires éducatifs.

LES PREVIEWS

BABAYAGA

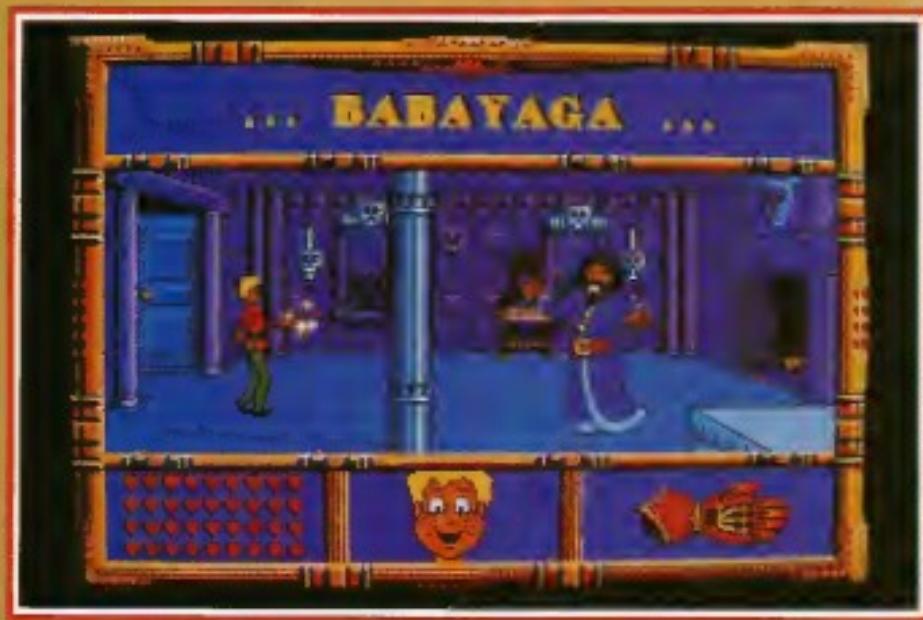
Directement inspiré des contes russes, Babayaga se veut un jeu d'aventure et d'action pour les moins de 7 ans. L'histoire débute toujours de la même façon : l'enfant va faire dérober un objet magique qu'il doit impérativement retrouver pour sauver son pays d'un grand péril. Auparavant, vous devrez choisir votre personnage (tous deux des cheveux, yeux, vêtements...) et son lieu de naissance (cabane, chaumière, château, palais). En fonction de ce choix, l'objet volé sera différent ainsi que le jeu. En agissant de cette façon, c'est plus de 400 histoires différentes que propose le logiciel.

Une fois sa quête de l'objet commencée, l'enfant rencontrera de nombreux personnages, certains hostiles tels que la sorcière ou le lutin, d'autres hostiles comme l'Ogre, le sorcier ou bien évidemment Babayaga, la meublante sorcière. Après de nombreuses péripéties, l'enfant arrivera enfin à la demeure du veuleur où l'affrontera dans un terrible combat magique. Même en cas de victoire, celui-ci ne doit pas se croire tiré d'affaire, en effet le veuleur n'hésitera pas à le poursuivre pour le provoquer de nouveau en duel. Ce n'est qu'après cette seconde victoire que notre héros pourra calmement rentrer dans son pays où il sera accueilli triomphalement.

Côté technique, Babayaga bénéficie de jolis graphismes et son sujet devrait plaire aux plus jeunes.



TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Octobre



COMMODORE AMIGA

A500 + EXT STEK :

3890 F TTC

A500 + EXT STEK + HORLOGE :

4390 F TTC

POUR LES CONFIGURATIONS NORMALES AMIGA
PACK CADEAU : 10 DISQUETTES + POCHETTE DOMPUB
+ JOYSTICK.

ATARI ST

520 STE + EXT STEK :

3490 F TTC

520 STE + EXT 2MO :

4990 F TTC

POUR LES CONFIGURATIONS NORMALES ATARI
PACK CADEAU : 10 DISQUETTES + POCHETTE
DOMPUB + JOYSTICK.



CONSOLE DE JEUX PORTABLE COULEUR
LA CONSOLE + 1 CALIFORNIA GAMES + ALIMENTATION SECTEUR
+ COMLYNX
1490 F TTC



OFFRE SPECIALE
CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + ALIMENTATION SECTEUR
+ GATES OF ZEDOCON + HOUSSE DE TRANSPORT LYNX
1690 F TTC

OPERATION MICRO-VIDEO ESAT SOFTWARE
-10 % SUR L'ACHAT D'UN LOGICIEL
ESAT SOFTWARE
Compte cheque, Discopix, Housse M-S

CE MOIS CI -10 % SUR LES JEUX
SELECTIONNES

ATARI

F29

OPERATION STEALTH

SIM CITY

ITALY 90

SKIDZ

FIRE BRIMSTONE

AMIGA

F29

ITALY 90

MAUPITY ISLAND

MIDWINTER

NUCLEAR WAR

ET TOUJOURS LES
DISQUETTES A DES PRIX
MICRO VIDEO

VALABLE JUSQU'AU 30
JUILLET 90

Promotions dans la limite
des stocks disponibles,
Disponibilité pouvant varier
selon les magasins
renseignez-vous

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne

PARIS

8, rue de Valenciennes 75010 Paris

■ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 +

Demande de Catalogue Samedi de 10h à 19h

Metro: Gare de l'Est / Gare du Nord

BORDEAUX

3, Louis Alphonse et Lorraine
33000 Bordeaux

■ 56.44.47.70

TOURS

8, rue Michelot
37000 Tours

■ 47.85.76.30

NOUVEAU !
DAX

36, Avenue
Victor Hugo
6718 Dax
■ 56.74.18.63

NANCY

55, rue des
4 églises
54000 Nancy
■ 85.37.06.47

PERPIGNAN

8, avenue de
Général Brégançon
66000 Perpignan
■ 68.74.26.40

LYON

11.12 cours
Armand Béjart
69600 Villeurbanne
■ 72.27.14.74

BELGIQUE

BRUXELLES
1, rue Des
1020 Bruxelles
■ 02/618.9074

BRUXELLES

21 place
Gaston Eyskens
1000 ANVERS
■ 02/613.421

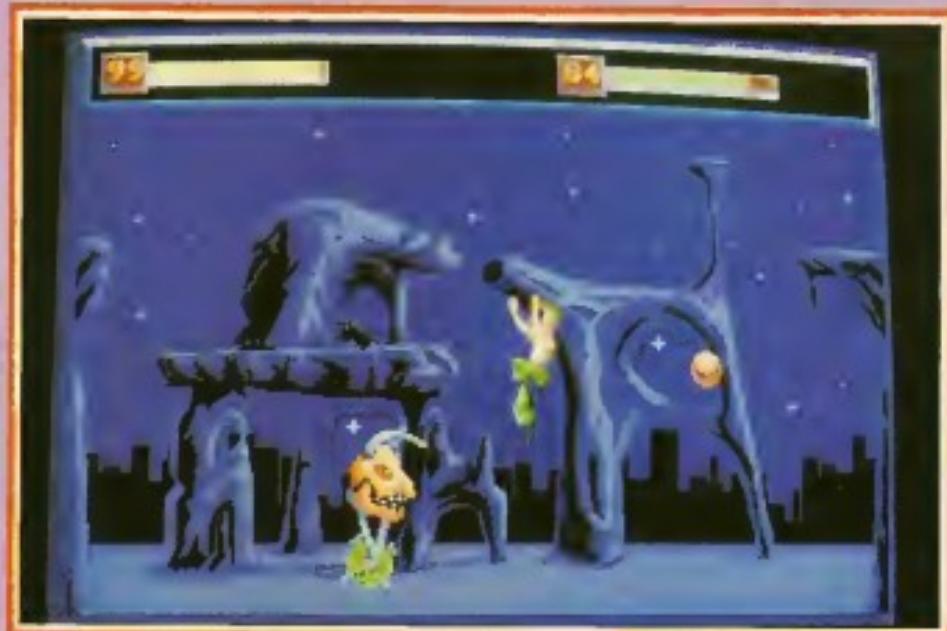
NO EXIT

En développement depuis le début 89, ce logiciel ne sortira finalement que fin 90. Il faut dire qu'il aura été relativement long avant que le résultat ne convienne aux programmeurs. Se jouant seul ou à deux à la manière de Barbarian de chez Palace Software, No Exit comporte douze niveaux de difficulté croissante correspondant aux douze signes du zodiaque, le plus facile étant le Bélier et le plus difficile le Poisson. Bien sûr, il est possible de récolter des bonus (ou malus) modifiant pour un temps les caractéristiques de votre personnage. C'est ainsi que ce dernier peut devenir agressif, mais ou alors complètement fou. Pour créer un peu de jeu, les autres de No Exit ont déjà l'adversaire d'une certaine intelligence, ses réactions se modifiant en fonction du type de vos attaques.

Sur le plan de la réalisation, No Exit est superbe avec des décors en 256 couleurs (sur PC) et une animation des personnages très soignée et très réaliste. Sacha qui pose et parvient, un logiciel a été spécialement développé en interne. Ce dernier découpe le personnage en douze parties, autorisant ainsi de multiples combinaisons. On devrait notamment retrouver cette technique dans tous les prochains jeux de la société.



TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Fin septembre



OFFRE
SPÉCIALE !

TRES BIENTOT...

UBI SOFT

10750 - 1080
Route de Villyy
M. NEUILLY S. US - 92

Recevez une démo*
BACK TO THE FUTURE II
chez vous ! Comment ?
Il suffit de renvoyer ce cou-
pon ainsi que votre adresse
complète chez UBI SOFT.
(Choix format : Amiga ou
Alan ST).

* Offre limitée en fonction
des disponibilités

BACK TO THE FUTURE II

Part II



10750 - 1080
Route de Villyy
M. NEUILLY S. US
92

IMAGE
WORKS



LES PREVIEWS

GEISHA

Il faut dire tout de suite que les deux derniers jeux d'Atmosphère, *Tronix* et *Space War*, étaient assez médiocres. Cela n'a rien à voir avec l'ambition de l'équipe mais avec leur manque d'originalité. C'est pourquoi nous étions un peu sceptiques face à ce nouveau jeu d'Atmosphère. Mais au final, il réussit à nous surprendre et à nous faire oublier les deux précédents. Il est vrai que le jeu est assez simple mais il réussit à nous faire passer un bon moment. Le jeu se déroule dans une ville japonaise où l'on peut faire des courses, faire du shopping ou simplement se promener. Il y a aussi une partie de jeu qui consiste à faire des missions pour les différents groupes qui vivent dans la ville. Les graphismes sont assez bons mais pas très élaborés. Les sons sont également bons mais pas très intéressants. En conclusion, ce jeu est assez divertissant et nous recommandons de le essayer.



TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Novembre



ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M^e Pie Champerret Bus PC 92 Tél: 42 27 16 00

Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

ATARI ST

520 STE +
Moniteur Couleur + Joy
+ Manette ou Tennis Cup
5490 Frs

1040 STE +
Moniteur Couleur +
Manette + Tennis Cup + Joy
6490 Frs

MEGA ST1 +
Moniteur SM 124 Mono +
10 Disquettes vierges
5990 Frs

Lecteur ST/AMIGA
externe 720K DF
720 Frs

ATARI XE

100 SE Portable 200
Lect E7 32-325 200
Console 100 pieces 400
Kit Clever + E7 SE 300
Imprimante A4/27 300

ATARI LYNX

carte de liaison + 14 Jeux) 100
CALIFORNIA GAMES 100
Adaptateur Bouton 100
1490 F

ELECTROCOOP NO
BLUE LIGHTNING NO
DATE OF ZENDECON NO
CHIP'S CHALLENGE NO
GAUNTLET NO

NOUVEAUTES
47 66 11 77

SOFT ST

15% News
30%
sur 200 titres
Nouveautés
Tous les jours

GAMEBOY
+ BATMAN
890 F

40 titres
disponibles
1 Jeu: 270F
500F les 2

ATARI
PORTFOLIO
+ Interface
Parallèle
2290 F

MUSIQUE ST

FID 21 10 2000
FID 12 2000
CREATEUR 2000
NOTATION 2000
FM MELODY 700
CITRONE 4100
STUDIO 94 1100
TRAON 14 2000
FID SCORE 2000
ST REPLAY PRO 2000
MUSIQUE 100

Imprimantes

STAR LC 10
1890 F
STAR LC 24/10
2990 F

---SEGA---

MEGADRIVE

CONSOLE
MEGADRIVE
+ 2ème Manette
+ OSAMATSUKU
1790 F

ADAPTATEUR SEGA 8BIT DISPOBIBLE

NOUVEAUTES

OJ BOY, RIP RUSH
ASSAULT SUIT
THUNDER FORCE II
BASE BALL
SUPER SHINZO, GOLF
MONACO GRAND PRIX
FINAL BLOW
MAJOR COP RVS
WORLD CUP SOCCER
GOLDEN AXE
KEN LAST BATTLE

390 F pièce

SOFT AMIGA

INCROYABLE!!!
2 Softs achetés
1 Gratuit

SNK NEO GEO

CONSOLE 3990
BASE BALL 1990
MAN 75 1990
MAGICKIAN LOBO 1990
GOLF 2190

LOCATION

VENTE REPRISE
NOUVEAUTES
47 66 11 77

NEC PC ENGINE

CONSOLE NEC

+ Dragon Spirit + Monster Path
1490 F

CD NEC à 450 F pièce

DEATH WARRIOR

MILITARY COMMANDO

SHANGAI

SUPER DARIUS

drum NEC à 300 F pièce

Berserk, Formation Sector, Splatter

House, Blue Blank, Image Fight,

Batman, Be Ball

Tous les jeux NEC
disponibles à des prix bas

SUPERGRAFX

+ BATTLE ACE

2490 Fts

GRAND TROT 399 F

Ghosts & Ghouls, The Smiler NC

COMMODORE AMIGA

Codex à ELECTRON

50 Disquettes pour fachot amig
AMIGA, 100 Disquettes pour fachot
d'un AMIGA Couleur

AMIGA 300 AMIGA 500

Monit 1084 S +

+ Cadena Codex

5690 F 3490 F

50 Disquettes 300 Disquettes

KONICA KONICA

250 F 480 F

50 Disquettes 500 Disquettes

KONICA KONICA

La boite 89 F 420 F / 100

Si vous passez commande du lotte suivante:

Désignation Qte Px Unit. Prix Tot.

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

----- ----- -----

LES PREVIEWS

EMPIRE GALACTIQUE

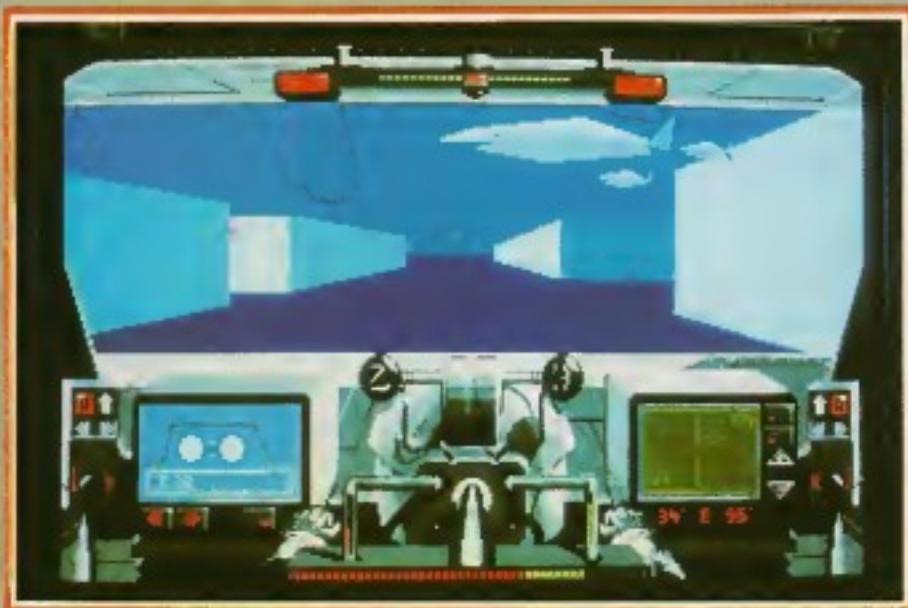
Adapté du jeu de simulation du même nom et par son auteur, une première dans le monde de la micro informatique éditeur, Empire Galactique arrive sur nos écrans. Pour ce qui devait être normalement le premier épisode d'une longue série, c'est un scénario totalement original que François Nedelec nous propose.

Sur la planète Elier, une guerre civile a éclaté. En effet, diverses factions contestent l'hégémonie du gouverneur qui règne à la manière d'un tyran. Son but est d'isoler Elier de toute la galaxie impériale. Pour tirer cette affaire au clair, vous (empereur impérial) êtes envoyé en mission sous la couverture de correspondant de guerre. Vous êtes seul de recueillir le maximum d'indices et d'informations tout en portant secours, dans la limite de vos moyens, aux troupes restées fidèles à l'Empire. Après le briefing précédent votre dépôt, où vous avez choisi votre équipement de base, vous partez à l'aide d'une navette en direction de Tigh Elier, négocié illoint à environ mille mètres de sol. Lors de votre mission, vous serez amené à traverser de nombreuses régions, à explorer de nombreuses villes et à affronter divers ennemis. Bien sûr, vous rencontrerez de nombreux personnages (militaires, flots, mercenaires, teknos...) avec lesquels vous aurez la possibilité de discuter et d'échanger des informations. En effet, toute la population est dotée d'intelligence et chacun des personna-

ges agissant entre eux et ce en l'absence même de joueur. Pour réussir, diplomatie, réflexion et stratégie seront nécessaires !

Au niveau de la réalisation, Empire s'annonce royalement superbe, extrêmement réalisé en 3D somme pénible. Fait notable, lors des dialogues avec les habitants d'Elier, les visages de ceux-ci seront prévus à l'écran assortis alors à la visualisation de leurs émotions (graduées de la séduction à l'agressivité imprenable). Autre tour de force, l'ordinateur garde en mémoire absolument tous les actes et paroles faits que leurs sorts de joueur. Au cours de sa progression et suivant celle-ci, le mode de déplacement pourra changer allant du véhicule terrestre au véhicule amphibie. En bref, Empire s'annonce comme un bijou.

TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Novembre





En résumé, on s'aperçoit que la société Colcci Vision, via Timahawk, a l'intention de se montrer bien présente sur le marché ludique dès cette rentrée. D'autre part, et pensant essentiellement à l'avvenir, Colcci étudie de très près la technologie du CD-Rom et du CDI, de tellement près d'ailleurs que le logiciel ESS est en cours d'adaptation sur ces supports, version tirant bien sûr parti des multiples avantages du CD (graphismes de bien meilleure qualité, musiques et bruitages de qualité CD). Dans un futur proche, et toujours chez Colcci, ce sont plusieurs logiciels dans divers domaines qui verront le jour sur ce support. Vivement demain !

LES PREVIEWS

SHADOW OF THE BEAST 2

Alors que Shadow Of The Beast tarde à sortir sur ST, voici déjà que la suite du plus connu des jeux Paynards s'annonce sur Amiga! Paynards dévoile ce jeu en avant à Londres, et je dois avouer que j'attendais impatiemment les photos afin de pouvoir vous en parler.

Shadow Of The Beast 2, c'est tout d'abord une évolution de la partie de Paynards quant aux options liées à propos de la difficulté de leurs jeux, et c'est donc un programme particulièrement possible. C'est aussi un jeu bien plus intéressant que le précédent, car cette fois-ci, si l'action est toujours aussi présente, le réflexion est tellement importante que l'on peut dire que l'on pourrait presque dire que Shadow Of The Beast 2 possède un scénario. Non, je n'éveugle pas ! Un exemple ?

Alors que vous explorez un réseau de catacombes, vous finissez par ne pas trouver d'issue de sortie, et le seul passage vers la suite de l'édifice est fermé par une porte. Il faut alors vous faire capturer par les ennemis, qui vous emprisonnent alors à un autre endroit. Dans le couloir, vous pourrez discuter avec un prisonnier, qui vous donne la clé permettant d'ouvrir la fameuse porte. Reste maintenant à vous échapper, mais cela est une autre histoire...

La réflexion est dans ce jeu factor importante, puisque le jeu est basé de leviers et boutons qui activent divers mécanismes, mais la partie action est toujours présente. Votre personnage possède une masse d'armes qui le permettent de repousser les hordes de monstres qui l'assiègent, et il y a toujours des bonus et autres supplémentaires à ramasser en cours de jeu.



Côté techniques, le jeu peut parfois manquer de fluidité, mais il n'y a que trois ou quatre scénarios entièrement, mais d'un autre côté, ces scénarios sont très-développés ! De plus, le niveau n'est plus plus connu dans Shadow Of The Beast, mais possède un retent plus prononcé, comme dans Orcs & Shadow Of The Beast 2, ce sera d'ailleurs l'un des gros décls des prochaines 4 d'Or, mais il faudra attendre la rentrée pour commencer à se faire une idée de l'éventuel gagnant !





"WHAT THE

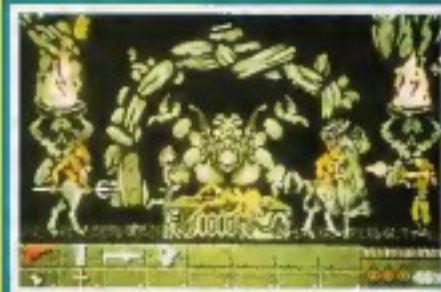
PSYGNOSIS
Anima
September



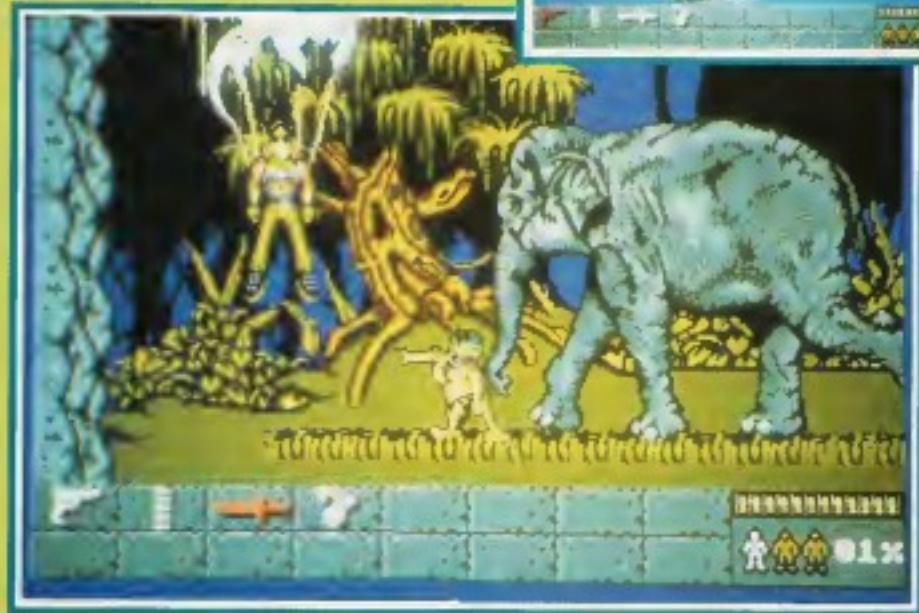
GOLD OF THE AZTECS

US Gold est décidément une compagnie très productive en ce moment, puisqu'après Knights Of The Crystalthon, R.O.T.O.X. et Dynasty Wars, elle nous propose un nouveau jeu d'aventure original: Gold Of The Aztecs.

Le jeu, qui se déroule dans la jungle Amazonienne, est un mélange d'arcade et d'aventure, un peu dans le genre de Bubeman de Psygnosis, avec il ressemble d'ailleurs un peu. Vous devez explorer 8 aires sans que les décors sont toujours différents, et y combattre de nombreux ennemis, humains ou monstres. Vous êtes forn heureusement armé d'une épée et d'un laser, mais il faudra parfois réfléchir avant d'utiliser une arme. Le jeu comporte également de nombreux piégés, qui demandent au joueur une concentration maximale s'il ne veut pas finir ses jours sur un autel, sacrifié pour un dieu Aztec. Ah oui! Le but du jeu semble être de trouver l'or des Azteques, ce qui peut paraître étrange dans la jungle amazonienne, où, qui plus est, on trouve des éléphants! Bref, on ne peut pas à la fois faire un bon jeu et rester lugubre!

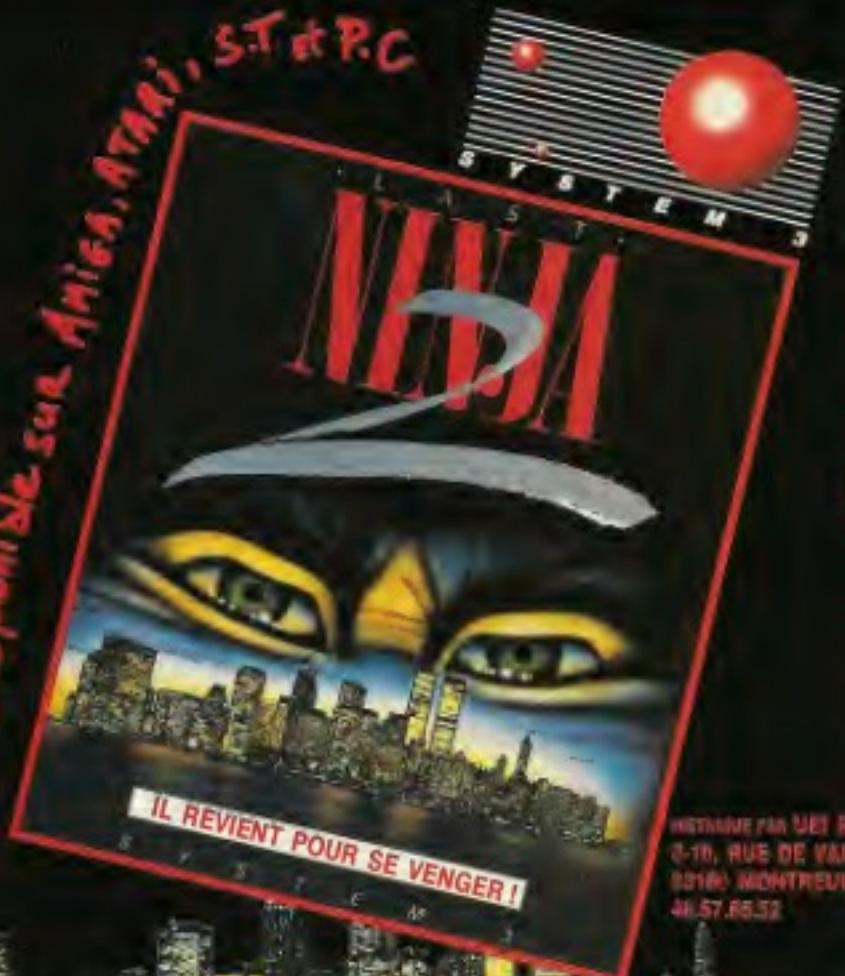


US GOLD
Amiga / PC / ST
Fin août



ATTENTION AU MAITRE NINJA

Disponible sur Amiga, Atari, ST et PC



NINJA SYSTEM SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93190 MONTREUIL
46.57.85.51

IL REVIENT POUR SE VENGER !

LES PREVIEWS

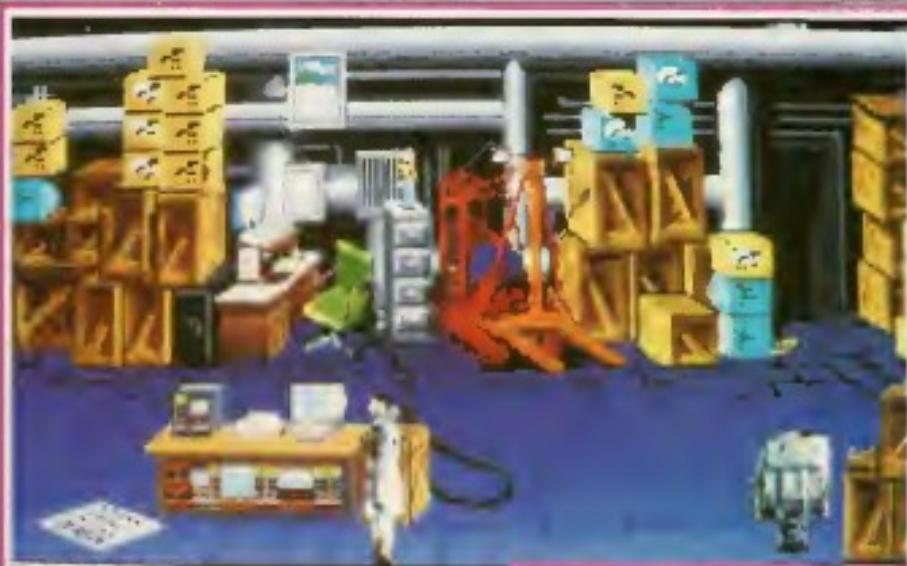
MEANSTREET

Les jeux d'aventure policiers se déroulent dans un monde binaire tout tout de toute référence au merveilleux film de Ridley Scott, *Blade Runner* et c'est encore une fois le cas avec *Meanstreet*. Vous êtes Tex Murphy, un père vivant à San Francisco, engagé par une jeune femme pour enquêter sur le suicide de son père. Celui-ci, éminent professeur de psychologie semble en fait avoir été assassiné, même si la police opte pour la théorie du suicide. En fait, très rapidement, votre enquête vous montrera que de nombreux témoins sont morts étrangement depuis quelque temps. Concomitance ou meurtres, vous allez devoir aller dans plusieurs villes, visiter appartenements et entreprises, questionner plus de 25 personnes différentes pour découvrir la vérité. Au cours des interrogatoires, vous avez la possibilité d'acheter des renseignements à votre interlocuteur, à moins que vous ne soyez obligé de le frapper s'il ne veut décidément pas répondre. De votre voiture, vous pouvez prendre par téléphone votre accroître ou une "info", qui vous donneront divers renseignements. Lorsque vous êtes dans une pièce, vous déplacez votre personnage et par un système de menus, vous pouvez fouiller la pièce, utiliser ou prendre divers objets. Pour aller d'un endroit à un autre, vous avez votre "speeder" (une voiture volante), ce qui donne lieu à une mini-simulation. Par moment, dans certains quartiers louche, vous serez attaqués par des voyous, le jeu d'aventure passant alors la main alors à une sorte d'arcade, un peu comme dans *Rolling Thunder*. Le

système de jeu, fait de menus en arborescence, évite le plus possible d'avoir à utiliser le clavier car vous n'aurez à taper que les noms de personnes et de certains objets. La version PC étant déjà terminée, c'est la seule que nous ayons pu voir pour le moment. Les éléments les plus impressionnantes restent les graphismes en VGA couleur (256 couleurs), bien sûr pour la plupart des digitalisations très réussies (avec des animations par moments). Couplés avec des sons digitalisés (musiques, dialogues et bruitages divers), le tout donne une ambiance très réussie au jeu. En plus, en faisant un petit branchement électrique, les possesseurs d'un PC pourront brancher le son sur leur chaîne hi-fi et obtenir la star! Il y a de quoi rêver, n'est-ce pas?



I enter the west precinct station near



NEWSPAPER



US GOLD
Amiga / PC / ST
September

SPECIAL

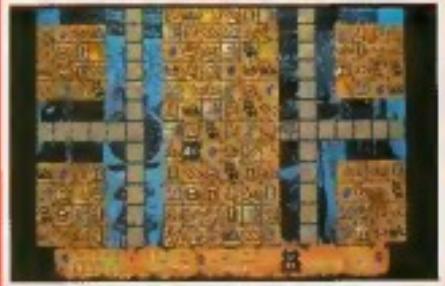


C'est la première fois que nous réservons autant de place à une compagnie allemande. Il est vrai que c'est aussi la première fois que nos voisins germaniques viennent nous présenter leurs produits à venir cette année! Après des succès tels que Denaris, Grand Monster Slam, Spherical, Conqueror, X-Out et plus récemment l'excellent Turrican, East Vs West et Legend Of Faerghail, Rainbow Arts, de ses locaux de Düsseldorf, prépare l'avenir...



R A

Ra est un jeu de sélections qui s'appelle Plotting par ses graphismes et son genre, Shanghai et le Taquin par le jeu!¹ Le jeu se déroule en Egypte, alors que vous avez terriblement exaucé Ra, le dieu suprême, en ne lui offrant pas assez de sacrifices. Le dieu s'est retourné contre vous, et après vous avoir transformé en scarabée, il vous plonge dans une multitude de labyrinthes proches dont lui seul connaît le secret! Maintenant, vous allez devoir réfléchir et jouer astucieusement pour vous en tirer.



C'est jeu, c'est assez compliqué. Vous dirigez votre statue sur l'ensemble des pierres marquées d'un symbole. Si vous êtes en mode "arcade", vous devrez faire attention à ne pas tomber dans un trou, tandis qu'en mode "stratégie", ça ne peut pas vous arriver. Pour ouvrir la porte permettant de sortir et chaque niveau, il faut auparavant déplacer toutes les pierres en question. Ceci se fait, un peu comme dans Shanghai, en déplaçant une pierre portant le même symbole que celle sur laquelle vous vous trouvez, et à condition que les deux pierres soient sur la même ligne ou colonne, vous les faire disparaître. On arrive rapidement à être coincé, mais fort heureusement, certaines des pierres peuvent être déplacées en même temps que vous, ce qui permet de les aligner avec leurs semblables.

Il faut ajouter à cela un ensemble de pierres ayant des fonctions variées, comme le glace sur laquelle on glisse, les flèches qui poussent les autres pierres desquelles le portent, et j'oublierais de ces petites surprises qui provoquent de curieuses réflexions.

En fait ce jeu excellent, original, et qui est particulièrement passionnant durant les premiers niveaux, il se complique ensuite peu à peu, pour devenir vraiment très difficile à partir du Niveau 100... et il y a en tout de même 100. En plus, une option permet de construire son-même des niveaux débouchant sur une autre.

C'est évidemment, ce n'est rien d'exceptionnel, mais si c'est pas au présentation. De beaux graphismes digitalestés de gravures égyptiennes servent de décors à ce jeu, qu'en moins que des plus prestigieuses rendre encore plus difficile à stopper. Un jeu qui deviendra rapidement indispensable aux fans des jeux comme Shanghai, Tente, Rêve de Flottille,



RAINBOW ARTS
Atsugi / PC / ST
Septembre





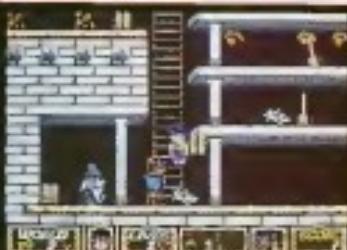
APPRE

Voilà le type même de jeu contre beaucoup de personnes les années, puisqu'il s'agit un peu de Mario Bros. Dans Apprentie, vous jouerez un jeune magicien de 400 ans, pas assez expérimenté pour accompagner le Guilde des Magiciens. De ce coup, vous passerez toutes sortes d'aventures dans un monde étrange, afin que vous gagniez de l'expérience. Dans ce monde, vous allez devoir affronter des monstres terrifiants et ultimement plus intelligents que vos collègues. Vous aurez moyen de défendre au début du jeu est d'utiliser les nombreux caisses que l'on trouve au fil des tableaux, afin d'éviter les monstres. Faites attention, car les caisses peuvent également être poussées, tirées, bouscules mais surtout empêtrées, afin de bloquer des obstacles manifestement insurmontables.

Certains nécessaires, une fois débloqués, libérant une pile. Faites des économies, car arriver à la première boutique, vous pourrez vous acheter du matériel pour être un peu plus puissant. Aussi, vous découvrirez rapidement l'utilité d'avoir des balles. En effet, tout ce qui vous attache à un tableau s'enlève, aussi bien vous que les caisses, et même les ennemis. Et s'enlevant, vous débrouillez peut-être que le monde n'est pas si petit qu'il ne le semble, et pourquoi pas un de ses passages secrets vers des parties toutes ? Eh oui, comme tout bon jeu de plates que se respecte, Apprentie possède un bon nombre de secrets, cela peut être des passages vers des niveaux différents ou vers des nouveaux mondes.

A cela, il faut ajouter le fait que les monstres sont intelligents, puisqu'il passeront même lorsque vous n'êtes pas à l'écran. Aussi, une caisse laissée en un endroit peut très bien ne plus y être lorsque vous revenez. Elle aura peut-être été déplacée par un monstre !

Les niveaux sont au nombre de 7, comprenant chacun un nombre important de tableaux. Chaque niveau correspond à un graphisme différent pour un lieu différent : île, ville, parc, enfant, etc. Des graphismes très impressionnantes que ça que ça soit, et une joie intérieure partagée tout d'Apprentie un des plus de tableaux que nous ait donnés le plus.



ENTICE



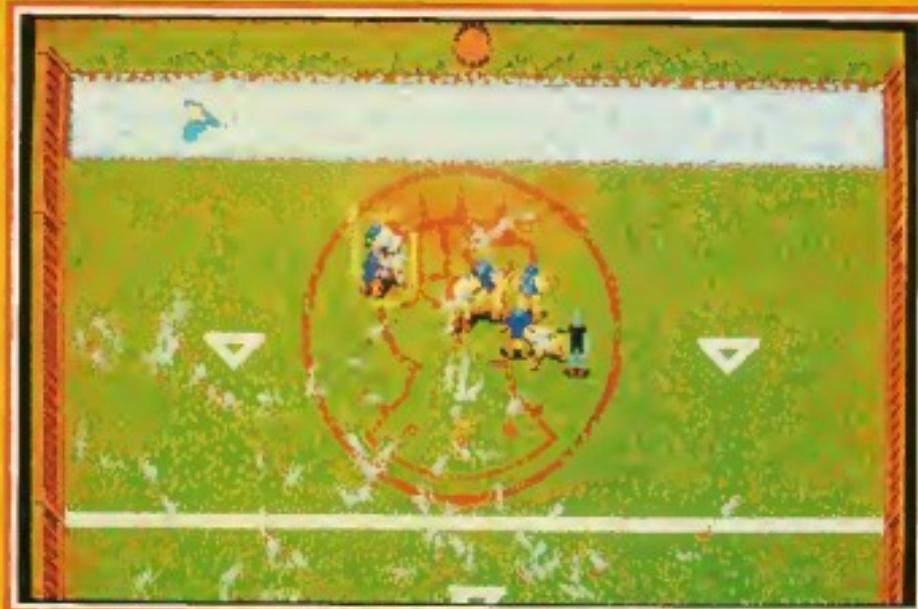
RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
September



MUDSPORTS

Quelque part dans l'univers, au-delà du temps, de l'espace et des limites de notre compréhension [NDLR : ce qui ne va pas très loin pour certains, bien Didier!], se trouve le monde de GhoD La, tous les matins, le soleil se lève dans une direction aléatoire, suivant plus ou moins le rythme des semaines de six jours. Ce monde est habité de créatures aussi nombreuses qu'étranges, et réalisant le plus souvent la magie. Ce monde, dévasté par de terribles guerres, connaît depuis les années de paix, et connaît un renouveau culturel. Dans le sud du pays, on pratique un sport nommé le Grand Mousler Slam, alors que dans le nord, on pratique plutôt le MudSports.

Vous l'avez compris, ce jeu n'est autre que le nouveau programme des auteurs de Grand Mousler Slam. C'est toujours aussi déjanté, aussi bien au niveau du scénario que des graphismes, mais bien plus intéressant car色彩

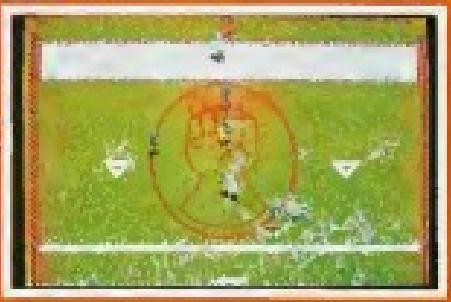
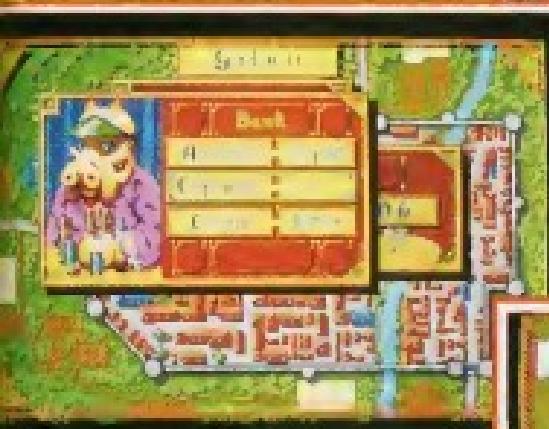
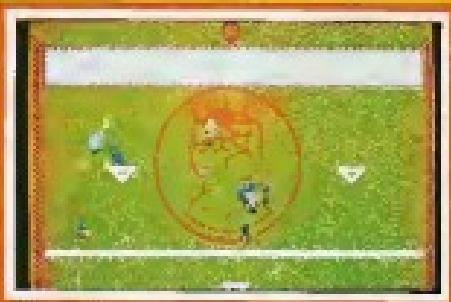


d'équipes nombreuses et pratiques. Mais réserves pluie et gel.

Le Mudspor est un sport d'équipe violent dans lequel des tritriches virents sont utilisés en tant que balles, et où la ligne à franchir pour marquer un but est en fait un fossé rempli d'eau et d'achémis d'absorbantes. Cela rend leur repas difficile.

Les règles : il n'y en a pas ! Mais le public est là pour voir des bous, des coups, des passes, des maladis, des bagarres et tout ce qui se bat en coupe victorieuse ! Chaque équipe est composée de personnes pouvant appartenir à 16 races différentes, qui devront apprendre à battre pour survivre. Si jamais l'équipe gagne le Child Cup, ils sont alors libérés. Mais vous n'en n'êtes pas là, pourquoi ? vous taudra affronter et vaincre les 15 équipes suivantes des principales villes du mond.

Ainsi de jouer, vous devrez déjà vous constituer une équipe, et la vendre en ville, en ayant vu les différents combattants comme les bouchers, les prêtres, les bouteilleurs, les joueurs, les guerrières et l'en ouïre. C'est la partie plaisir de l'équipe, avec des commerciaux qui trouvent toujours les plus et différentes en ville en ville ! Il n'y a qu'un seul qualifié pour Mudspor : défaire !



RAINBOW ARMS
Amiga / PC / ST
Octobre

WARGATE

Il n'est d'en raconter des pages sur ce jeu, non pas qu'il ne soit pas bien, au contraire, mais disons que c'est un shoot'em'up, réalisé par l'auteur de Denaris et X-Owl. Voilà qui devrait suffire à vous faire comprendre que côté réalisation, ce sont cas sur Amiga, version avec laquelle nous avons pu jouer, il n'y a rien à redire ! Qu'est ce que l'on trouve dans Wargate ? 40 créatures à l'écran, 6 niveaux gigantesques comportant chacun des canons et des décors différents, un scrolling horizontal et vertical très fluide (50 images/seconde, ça se remarque!), des douze types d'armes spéciales (des satellites qui tournent dans toutes les directions aux fusils qui changent de forme durant leur avancée!), de gros monstres un peu partout et des méga-gros monstres en fin de tableau, une musique et des effets sonores superbes et c'est suffisant pour être l'un des meilleurs shoot'em'up de l'année.

Côté graphisme, il est parfaitement réussi, surtout le niveau se déroulant à moitié sous l'eau (jeux, on dirait R-Type 2), et comportant des graphismes rappelant l'album Alien de Giger.

Malgré tout cela, ce qui impressionne le plus dans Wargate, c'est la jouabilité. Le jeu n'est pas trop compliqué, et surtout, il est très original quant aux monstres et aux ennemis que l'on attaque. Certains se balancent au plafond vous obligeant à les éviter tout bien que mal... d'autres ralentissent d'autant plus qu'on leur tire dessus, et

doivent donc être immobiles au bon moment pour ne pas bloquer le passage ! Et un peu d'originalité dans le domaine de shoot'em'up, ça ne fait jamais de mal, alors, Wargate serait-il un vainqueur potentielle des prochains 4 d'Or ? Réponse en novembre ! (NDC : Il n'y a pas d'en raconter des pages, n'est-ce pas...)

RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Novembre





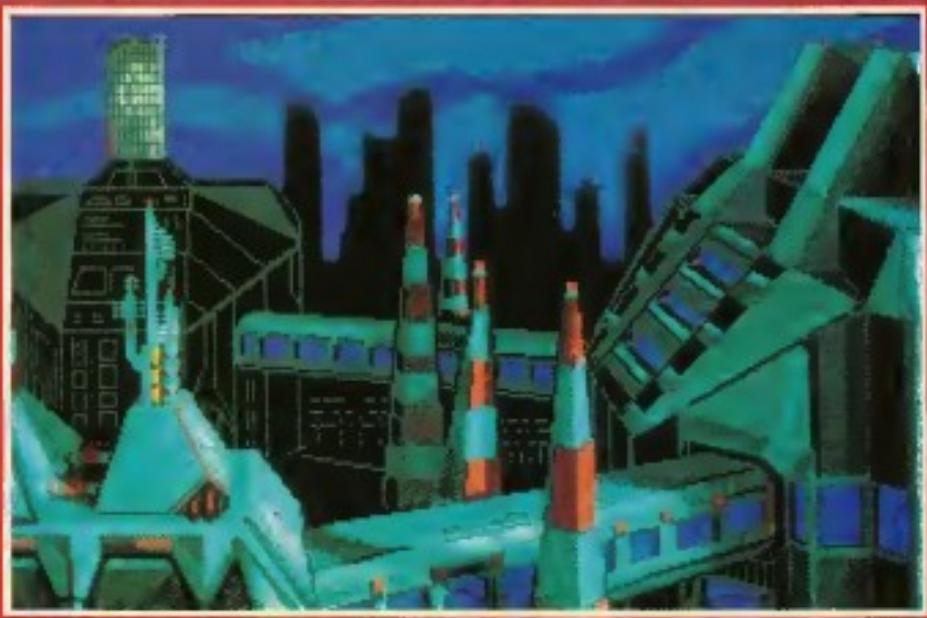
Enter Base

Le développement n'est pas encore très avancé, mais il l'est suffisamment pour montrer un soft prometteur. C'est un jeu de commerce et de stratégie se déroulant dans le futur. Vous contrôlez un quartier d'une ville gigantesque, en étant responsable de la santé et de la prospérité de vos administrés. Les ordinateurs, robots et quelques trouvailles cyberpunk régissent la vie des citoyens, et vous avez un total contrôle sur leur utilisation. Un bon gestionnaire de ce quartier, vous allez devoir l'amener à prospérer, mais vous devrez toujours vous soucier que vos adversaires, qui contrôlent d'autres quartiers, feront tout pour que votre communauté disparaîsse.

Donnez une sorte de Big Brother, en faisant tout au peuple tout ce qu'il demande tout en les contrôlant, et en vous enrichissant ! Si vous vous débrouillez bien, vous verrez rapidement votre quartier s'agrandir avec la construction de nouveaux immeubles. Vous pouvez acheter, vendre, louer des appartements, mais aussi empêcher chez vos adversaires, et même accomplir des actions de sabotage. Et si jamais vous arrivez sans problème à fournir de la nourriture et de l'eau à votre quartier, vous pouvez toujours vous détendre un peu en allant dans le quartier des loisirs...

Mélangeant des éléments graphiques habituels à de la 3D "bill-de-fer", Enter Base est une sorte de Sim City du futur, auquel on à quatre joueurs peuvent participer ! Le jeu comprend également un système de combat de robots et bien d'autres surprises, que nous vous dévoilerons certainement dès que le projet sera un peu plus avancé.

RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Fin 90





MASTERBLAZER

Il y a maintenant un an, Douglas Glens de Lucasfilm Games nous annonçait la préparation des anciens titres Lucasfilm sur Amiga et ST. Ces adaptations vont en fait réalisées par Rainbow Arts et sortiront d'ailleurs sous ce label, et Masterblazer n'est autre que la version 16-bits du très célèbre Ballblazer. Tous ceux qui avaient un Amiga 600 ou un Commodore 64 (NDC - Miami) dans les années 80 n'ont pas pu oublier cet excellent jeu futuriste. Mais attention, ce n'est pas une simple adaptation de Ballblazer, c'est un jeu amélioré et adapté plus près des nouvelles machines. Jusqu'à 8 joueurs peuvent s'inscrire au tournoi de Masterblazer, basé sur l'affrontement de deux équipes au jeu Ballblazer, qui est une sorte de football joué sur des motos-hovercrafts. Les nouvelles options comme le tournoi et l'entraînement viennent enrichir le jeu, mais ce n'est rien comparé à la partie course et à toutes les nouveautés que l'on trouve dans Masterblazer.

Côté réalisation, le jeu mélange 3D très rapide à des graphismes levels en couleur, comprend une intro incroyable, et est composé de deux jeux différents. Plus de détails dans les més à venir?

RAINBOW ARTS
Amiga / ST
Octobre



LAST PATROL

4 D'OR 90 de GÉNÉRATION 4
pour le Meilleur Graphisme
"Un dessin animé graphique..."

GÉNÉRATION 4
"Les préjugés de ce jeu d'action ont été tout
éliminés avec des intentions pacifiques"
JOYSTICK

NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE

ARRIVES CHEZ NOUS!!

Retrouvez les dernières actualités de l'Amiga et de l'Atari ST dans la presse de l'époque. Des articles, des interviews, des tests... pour tous les fans de ces deux systèmes. Des articles de presse, des interviews, des tests... pour tous les fans de ces deux systèmes.



AMIGA

ocean

ATARI ST

DISPONIBLE SUR AMIGA, DAVID CRAYOLA, MEGATECH, OCEAN, TECNO-VISUALS

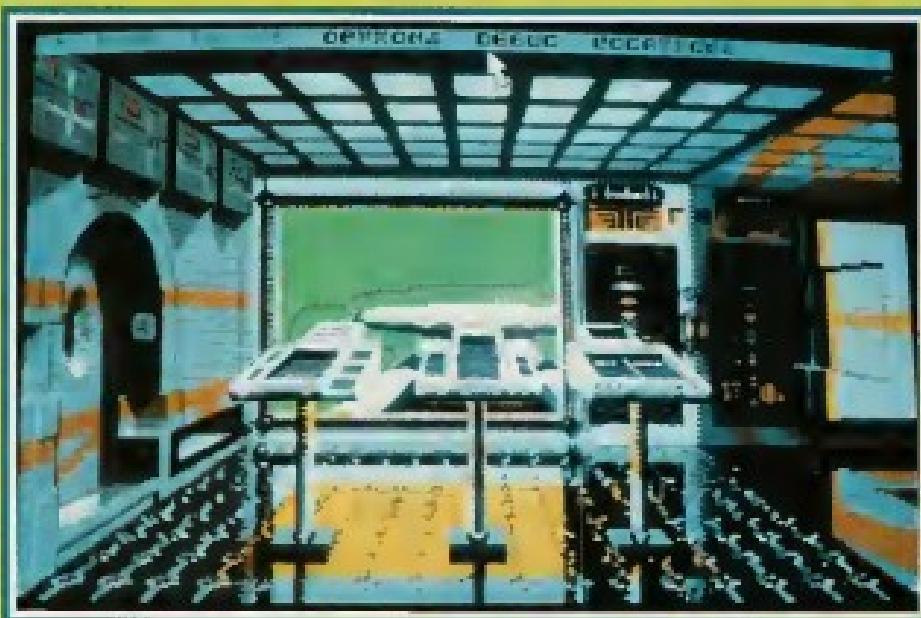
DUSTER

Dès présente brièvement dans le numéro 21 de Génération 4, Duster attend de nous jeter un nouveau sur son sort, valant que nous ayons pu voir une nouvelle version de ce logiciel bien plus avancé. Se déroulant sur une colonie agricole répandue au nord de Hawea en l'an 3800, ce jeu vous projette en tant d'incarner un chasseur de prime du futur. En effet, avec perte du soleil, les formes de vie qui peuplent cette planète ont subi diverses mutations biologiques amenant ces nouvelles races à se regrouper pour survivre. Ce qui va des prélogos des plantations et atterrages des hommes.

Même les deux pilotes du départ, votre chasseur et le huppé de votre vaisseau, Duster est certes assez réaliste en 3D pour la navigation, malgré certains défauts, puisque c'est l'équipe de Lucas Computer et Battle Computer qui s'en charge. Mais on gagne de cela, le logiciel comporte une grande partie rythmique. En effet, le joueur devra chasser chaque jour et faire peur de ses armes. Même si vous mettez vos cauchemars sous le lit, de plus, beaucoup de personnes (notamment appel 3 lire) se font souvent plus évidentes à la confirmer un combat. Pour organiser tout cela, le joueur dispose de nombreuses options, agenda, calendrier de rencontres... En bref, Duster s'avance superbement versant.



IMAGINE WORKS
Ataris / PC / ST
Décembre





FLIGHT OF THE

INTRUDER™

MIRROR
Soft

Spectrum HoloByte

DISTRIBUÉ PAR

UBI SOFT

8-10, rue de Sully
75002 Paris - France

EDITION
DISPONIBLE SUR PC
Windows, Amiga et



FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.

En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) lancé l'opération LINEBACKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Viêt-namienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front

Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MiG de la force Nord Viêt-namienne déterminée et rusée.

Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.

Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel des combats

DISTRIBUÉ DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS

LES PREVIEWS

EPIC



Activer son Epic, de l'air provoquer jusqu'à une vingtaine de minutes d'Epic et P21. C'est sans aucun doute le jeu le plus attendu de cette deuxième partie de l'année notamment si on pense à... Je vous imagine facilement l'enthousiasme qu'il y a dans votre première jouabilité dans un cockpit d'avion ou un vaisseau spatial lorsque quelqu'un sort de la cabine : devrait être impressionnant et risque d'expliquer pourquoi tout au moins depuis cette dernière, l'évolution rapide et ininterrompue de la jeu-vidéo est fulgurante. Pour cela, le jeu utilisera une nouvelle à trois fois trois dans la VR mais se déroulera ce scénario. Malheureusement, sur l'air russe se trouve une autre siège dans l'aire de l'Airbus du futur, mais pourtant il permettra à deux personnes. Il sera très rapidement mis en vente sur Internet pour environ 150 euros. Il ne reste plus qu'une seule solution, faire le maximum pour les magasins d'informatique. C'est à ce moment que le jeu débute sous forme d'un court-démo de quelques minutes. Cependant, il permet à l'auteur d'en faire autant d'autant à essayer le tout en... Si ça peut évidemment être considéré comme un véritable démonstration de nombreuses heures d'essai. Epic se vend en un seul coup, les meilleurs le moins cher et le moins cher avec une version 3D qui brille et une rapide intégration des accès, une interface en 3000 dpi, un système de compression de données. Tant que les accès sont très élevés, il est sûr sans doute de trouver le plus performant jamais construit par le studio Oscar... et du secteur industriel en général.

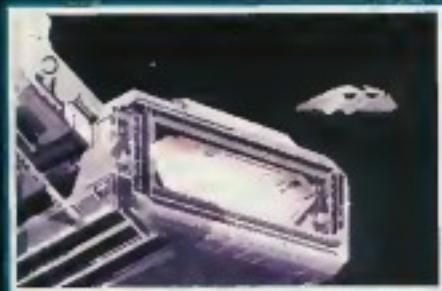




ITS
STREETWISE, HOPE PROVIDED AHEAD



OCEAN
Amiga / ST
Septembre



La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

KICK OFF 2

Anco/ST, PC, Amiga, Amstrad

FIRE & FORGET 2

Time/ST, PC, Amiga, Amstrad, Sega

FLOOD

Electrosil/Amiga / ST

SECRET DEFENSE / OPÉRATION STEALTH

Deltahse/ST, Amiga

FLIMBO'S QUEST

System 3/ST, PC, Amiga, Amstrad

GAUNTLET

Atari/Lynx

RAILROAD TYCOON

Microprose/PC

SIM CITY

Infogrames/ST, PC, Amiga, Amstrad

UNREAL

Ubu/Amiga

THUNDERSTRIKE

Mikkonen/ST, PC, Amiga

F-19

Microprose/ST, PC, Amiga

SHADOW WARRIORS

Ocean/ST, Amiga, Amstrad

CHESSCHAMPION 2175

Oxford softworks/ST & Amiga

DRAGON FLIGHT

Thaison/ST, PC, Amiga

BACK TO THE FUTURE II

Microsoft/ST, PC, Amiga, Amstrad

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les évalue, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur qualité, leur intelligence et leur agencement d'utilisation.

fnac

THE LIGHT CORRIDOR

Plongé dans un sombre tunnel entièrement en 3D, le but du joueur est de récupérer une à une les couleurs de l'arc en ciel afin de faire jaillir la lumière. Pour cela, tous les quatre tableaux de logique en compte, 56 niveaux en deux dimensions, le joueur sera confronté à un challenge; en cas de réussite, une des couleurs de l'arc en ciel lui sera restituée. La progression dans le jeu se fait au moyen d'une touche de transfert permettant de renvoyer une petite sphère. Le but étant de la renvoyer le plus loin possible sans que celle-ci ne vous revienne trop rapidement dans la figure. Les rebonds contre les parois du corridor, dont vous ne visualisez pas tout le trajet, étant parfois assez tristes. Il s'agit d'éviter le bruit au rebond de la sphère sur les éléments du décor non visibles pour imaginer le relief et ainsi anticiper quelque peu vos actions. Le nombre de couleurs à récupérer est de sept: rouge, orange, jaune, vert, bleu, bleu foncé et violet. Bien sûr, des bonus à collecter parsèment le parcours. Sachez que The Light Corridor intègre un éditeur de tableaux et une sauvegarde de la partie en cours.



INFOGRAPHES
Amiga / PC / ST
Septembre



FIGHTER
BOMBER
ADVANCED MISSION DISC

UBI SOFT

1000, Avenue Victoria
H3A 2L2 MONTREAL, QUÉBEC, CANADA
Tél. (514) 875-5522



Photo d'écran AMIGA



Monter au ciel avec les pilotes de l'armée de l'air et leur avion préféré, le F/A-18 Hornet, dans ce jeu d'aventure spatial.

Vous allez devoir vous débarrasser des dernières armes de l'ennemi, des missiles sol-air "SAM" et des APCs, et détruire toute la flotte ennemie pour sauver l'astronaute en détresse dans un caisson spatial. Mission impossible pour que toutes ces morts d'âme et ces débris tombent par...

Le transport devra également être assuré par des tanks, charnières, des APCs et des troupes. De plus, des renforts ennemis viennent du Nord. Ils seront malins de la situation d'ici peu, il reste une petite chance mais il faut agir vite. Vous ne disposez que d'un seul chargement d'armes, servez-vous à la hauteur de cette mission !

Caractéristiques

Des graphismes surprenants, des scénarios variés, des combats aériens, des tirs en stationnement, des mouvements à virets, des pods-loups et des lance-missiles sol-air mobiles. Avec ce disque de mission, le Fighter Bomber original devient deux fois plus passionnant et impressionnant !

Photo d'écran PC VGA

ACTIVISION

SIMULATION SOFTWARE

Copyright © 1990 Ubi Soft. All rights reserved.

RISE OF THE DRAGON



Vous le second jeu d'aventure présenté par Dynamix, Rise Of The Dragon se déroule dans un monde futuriste, rappelant étrangement celui de Blade Runner. Vous êtes un détective privé, et vous allez être amené à effectuer l'enquête la plus dangereuse de toute votre carrière. Il faut bien sûr interroger de nombreux individus, ramasser des objets et bien les utiliser. Tout ceci se fait grâce à la souris, en cliquant sur des objets pour les manipuler, pour mettre en marche un appareil, pour ouvrir un placard... De somptueux graphismes en VGA et en 256 couleurs viennent agrémenter le jeu, et de nombreuses scènes d'arcade viennent en plus donner une note d'action à ce magnifique jeu d'aventure.

DYNAMIX

PC

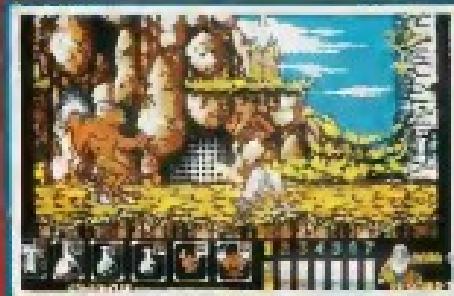
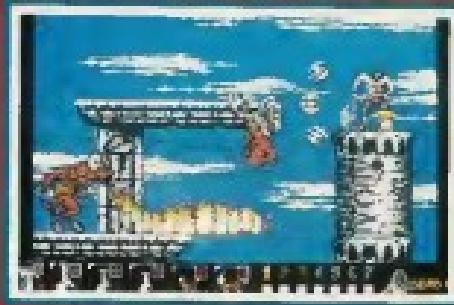
Septembre





LES PREVIEWS

CROWN



DYNAMIC
Amiga / PC / ST
EP

Le jeu se déroule dans un monde à la fois industriel et magique. Le joueur incarne un être humain qui doit sauver son village d'un maléfique sorcier. Il devra utiliser ses pouvoirs magiques et sa force physique pour vaincre les monstres et détruire les machines malveillantes.

Le jeu propose une variété de niveaux et d'ennemis. Les niveaux sont construits sur des plateformes industrielles, des îles magiques et des villes abandonnées. Les ennemis sont diversifiés, allant des petits monstres aux géants dévastateurs. Le jeu offre également des éléments de puzzle et de collecte de objets pour aider le joueur à progresser. La graphique est colorée et détaillée, avec des effets spéciaux pour les magies et les combats. Le jeu est jouable en solo ou en coopération avec un autre joueur.

Le jeu est développé par une équipe passionnée qui a travaillé dur pour créer un jeu unique et captivant. Les joueurs peuvent s'attendre à une expérience de jeu mémorable et divertissante.

ACTION CONCEPT

Pour les batailles de cette page, passez tout de suite aux photos ! Pour les autres, il n'est pas malin de lire les quelques lignes suivantes pour découvrir ce qui se cache derrière ce titre.

Action Concept, prévu pour le mois d'octobre sur une machine aussi le projet le plus ambitieux de Titus. Basé sur un programme principal, vendu avec une possibilité d'ajout de scénarios, le logiciel verra de multiples extensions dans les mois suivants, ces dernières ne nécessitant que le programme source. Double avantage, proposer au joueur toute une gamme de produits totalement différents, évidemment le prix normale de ces scénarios, leur coût de développement étant bien faible.

Après avoir traité de Commando War, scenario fourni avec le soft, et de la pré-série, ce mois-ci nous vous proposons quelques étoiles de science-fiction. Petit préliminaire, la technique est celle de la 3D nommique, avouez (aux vues des graphismes) que ce n'est pas débridé. Aux dernières nouvelles, les programmeurs en sont à la phase de codage des personnages et complètent bien terminer pour la rentrée. On leur souhaite d'y parvenir.



TITUS
Amiga / PC / ST
Octobre

ORIENTAL GAMES

Après Electronic Arts et son très bon Budokan, c'est à Firebird de nous proposer une simulation d'arts martiaux. Oriental Games propose en effet des combats dans 3 disciplines qui vont le kendo, le kung-fu et le kyo-kun-han-kai!

Le but est de gagner une médaille d'or dans les trois championnats que propose le jeu, ce qui ne sera pas évident. En gagner une demande déjà une habileté particulière et un entraînement important.

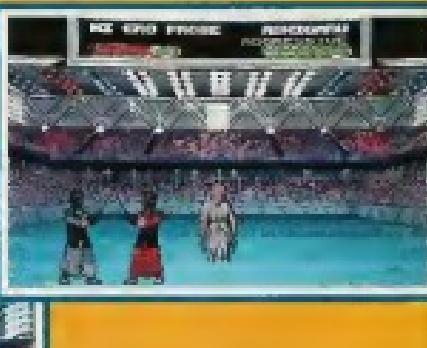
Le jeu propose bien des entraînements, comme la possibilité de préprogrammer des enchaînements de coups, jouables dans la partie d'un seul mouvement du joystick.

C'est jeu, où il le choisit entre trois niveaux de difficulté.

Graphiquement, Oriental Games est assez sympa, surtout au niveau des vêtements des personnages que l'on voit courir de droite à gauche dans les combats! On les entend également, puisque la plupart des sons sont disponibles, ce qui accroît le réalisme du jeu. Enfin, sachez que si un coup marche bien avec un adversaire, ne troyez pas que ça va durer longtemps, car vos opposants s'adaptent à votre jeu!

Tout compris dans le numéro de fin août de Génération 4!

FIREBIRD
Amiga / ST
Mi-juillet



MEA

18

Accolade

All time favourites

MEA

18

la

Me FAM COU DISI
olumes

ACCOLADE
All time favourites

The best in entertainment software.

ACCOLADE
All time favourites

The best in entertainment software.

ACCOLADE
All time favourites

The best in entertainment software.

HARDBALL II

ACCOLADE

The best in entertainment software.

Accolade Europe Ltd., Units 17, The Lombard Business Centre,
50 Lombard Street, London SW1 1BL. Telephone: 01-64-71 7311/7312.

HEART OF CHINA

Dynamix, qui avec Die Hard, David Wolf et A-10 Tank Killer, nous avait prouvé sa maîtrise de la 3D, se lance désormais dans les jeux d'aventure. Heart Of China est une enquête policière se déroulant en 1930. Comme vous vous en doutez, cette aventure vous emmènera dans diverses villes dont Paris, Istanbul, Hong Kong, Kathmandu, avec, à chaque fois des graphismes superbes, comme vous pourrez le voir sur les quelques photos publiées. En fait, les auteurs se sont inspirés de postures, ce qui se ressent sur les pages écran et sur leur style. En plus, de nombreuses astuces basées sur ces états donnent vie au jeu et le rendent passionnant. Le scénario consiste à retrouver la jeune fille d'un milliardaire roturier. Elle a été enlevée par le chef d'une mini dictature, un personnage sinistre et inquiétant. Il faut donc mener une enquête difficile, trouver des alliés pour attaquer la bastille où est détenue la captive. Utilisant uniquement la souris, il suffira de cliquer sur certains endroits et personnages pour diriger et accorder à tous les menus permettant de jouer. Quelques scènes d'arcade sont prévues pour améliorer ce jeu qui s'annonce de très bonne facture, surtout pour les graphismes.

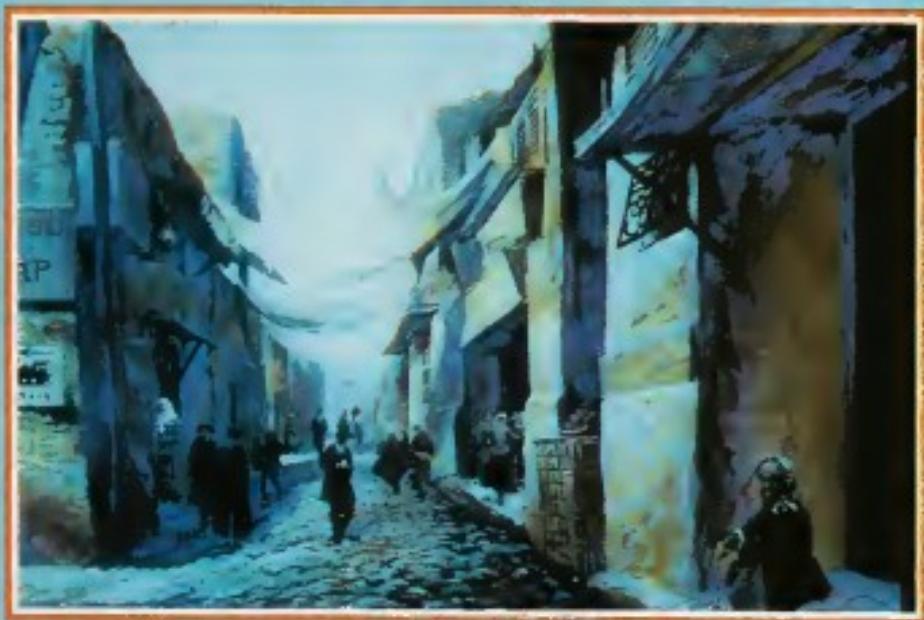


DYNAMIX

PC

Novembre





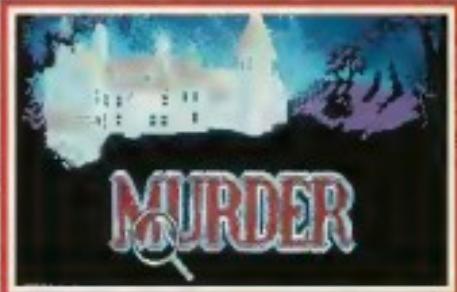
LES PREVIEWS

MURDER

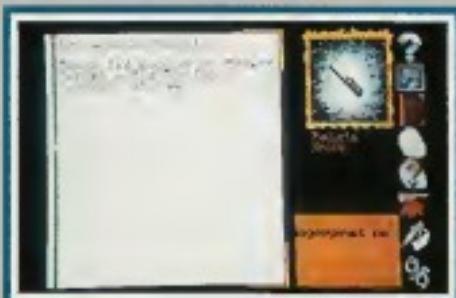
Ce programme signé US Gold est la nouvelle réalisation de l'auteur de Blade Runner pour Microsoft, jeu qui sortira également en septembre. Il s'agit d'un jeu dans le genre de Cluedo, soit un jeu d'enquête policière.

Le jeu se déroule dans un manoir anglais, durant l'entre-deux-guerres. Dans ce manoir habitent bien des personnes d'une même famille, plus quelques serviteurs et amis. C'est là aussi! Le meurtre grande. Soudain, un éclair retentit dans la nuit, puis un cri... Voilà, le début d'une enquête que vous allez devoir mener rapidement, puisque vous n'avez que 2 heures avant l'arrivée de Scotland Yard, qui reprendra dès lors l'affaire à son compte!

Le jeu propose une vue isométrique de toutes les pièces où se déroule le jeu que se joue entièrement à la souris. Vous pouvez questionner les suspects, relever et identifier des empreintes digitales, chercher des indices et, une fois que vous pensez avoir trouvé le meurtrier, le faire arrêter. Le jeu comporte 4 niveaux de difficulté, et propose près de 3 millions et demi de meurtres possibles, avec des monnaies et des balances variables et 20 armes du crime possibles. Les personnages ont tous des compétences différentes, que le joueur devra connaître afin d'agir correctement avec eux. Heureusement, votre carnet d'enquête se remplit automatiquement selon ce que vous découvrez, ce qui évite d'avoir à tout noter!



US GOLD
Amiga / PC / ST
Septembre





4 HEROES LEGENDAIRES · 1 SUPERCOMPILATION

LICENCE TO KILL

James Bond doit empêcher un gangster de détruire une île dans l'océan Indien et empêcher la mort de millions d'habitants.



Présenté par Domark Software
Amiga, 32 bits ST

BARBARIAN II

Terribleur de Barbares. Des légions d'armées dévastatrices déferlent sur les terres romaines. Leur chef, le terribleur, est à la recherche d'un trésor légendaire.



DomARK

Futura 1000, 75000 Paris, France
Tél. 01 43 62 12 00
Fax 01 43 62 12 01

THE RUNNING MAN

Un homme en survêtement et lunettes de soleil court à toute allure dans une ville futuriste. Il doit échapper à des robots qui le poursuivent.



STAR WARS

Le célèbre épisode IV de la saga Star Wars. L'empereur des étoiles envahit la Terre. Han Solo, Luke Skywalker et Leia Organa doivent empêcher l'empereur de détruire la Terre.



DISPONIBLE SUR Amstrad ST,
Amiga, Commodore 64
(cassette, disk) Amstrad
(cassette, disk)
et ST

BARBARIAN

SKYWALKER

HEROES

DOMARK

Plotting



DEPENDANCE!



Dépendance! C'est vraiment de la dépendance! Le concept est simple, mais pas aussi! Mais une fois que vous commencerez à jouer, que pourrez-vous faire? Que pourrez-vous faire?

Certaines briques vous donneront un niveau déstabilisant plus grand ou bien un passage dont vous avez très peu envie... SUPER! Mais soyez mal, vous aurez des démons, des outre-mesures exceptionnelles. Vous aurez besoin de la décadence d'un matin de soleil dans le bâti, de l'heure d'avis de la mort. Détrompez-vous, mouvement, vitalité et vital... C'est aussi simple que cela... aussi simple que de faire griller un sauté.



ZAC DE MOUSQUETTE, 05740 CHATEAUNEUF
GRASSE. TEL: (1) 43350675

**AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA**

OCCONI